

Segunda Época-Número 29
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
Todos los mapas de...
REGRESO AL FUTURO II
Así será GREMLINS 2
¡Ya estamos aquí!
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS
Consola SEGA de 16 bits
llega la máquina de jugar
LORNA
Una aventura inolvidable
MIDNIGHT RESISTANCE
Guía para un rescate perfecto

UNETE A LA



!!ADICCION !! ... ES EL NOMBRE DEL JUEGO. EL CONCEPTO ES MUY SIMPLE, CONSTRUIR Y DESTRUIR BLOQUES. ?TE PARECE FACIL?, LO ES, PERO TE PONDRA TAN NERVIOSO QUE NO PODRAS PARAR DE JUGAR. UN MONTON DE PANTALLAS DIFERENTES, UNO O DOS JUGADORES, POSIBILIDAD DE HACER TU PROPIO DISENO, Y UN MONTON DE SORPRESAS MAS QUE SERA MEJOR QUE VEAS TU MISMO.



ERES EL PRIMERO EN LLEGAR... Y EL ULTIMO EN SALIR. PONTE AL MANDO DE UN TANQUE DE ASALTO "MAULER" Y CONDUCELE A TRAVES DE 16 PELIGROSISIMAS MISIONES.



PLOTTING
DISPONIBLE EN
SPECTRUM
ATARI ST
CBM AMIGA

BATTLE COMMAND
DISPONIBLE EN
ATARI ST
CBM AMIGA

NIGHTBREED
DISPONIBLE EN
ATARI ST
CBM AMIGA

S FUERZAS

MIDIAN, UNA LEGENDARIA Y OSCURA CIUDAD DONDE SE OLVIDAN LOS PECADOS Y SE HACINAN AQUELLOS QUE HAN PERDIDO TODA ESPERANZA, ES EL UNICO REFUGIO AL QUE PUEDE ACUDIR NUESTRO PROTAGONISTA ...BOONE. SOLO TU PUEDES A YUDARLE A QUE ESCAPE DE SUS MULTIPLES Y MONSTRUOSO PERSEGUIDORES.



Clive Barker's

RAZAS DE NOCHE™

Battle Command



DISPONDRAS DEL ARMAMENTO MAS SOFISTICADO QUE HAYAS PODIDO IMAGINAR, PERO SIN UN BUEN PLAN NO CONSEGUIRAS SOBREVIVIR.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA ERBE SOFTWARE, SERRANO, 240 28016, MADRID TELEF. (91) 458 16 58.



¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!
LYNX
EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO
DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR
Con tu Lynx podrás disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficos a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.
LYNX incorpora:
■ Microprocesador de gráficos de 16 bits.
■ Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
■ Paleta de 4.096 colores.
■ Procesador de audio de 32 bits.
■ Cuatro canales de sonido.
■ Mandos ergonómicos.
■ Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
■ Conexión para auriculares.
* Además incluye tarjeta de los "California Games" (4 apasionantes juegos).
¡LYNX la nueva generación de ATARI...!
...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:
VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.
VCS 7800, con gráficos y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre los cientos de juegos disponibles en el mercado.
LYNX, VCS 2600 y VCS 7800, tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!
VCS 2600
VCS 7800
ATARI
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.
ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 29 - Octubre 1990 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12.
Telefax:
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay:
CIA. Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina)

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

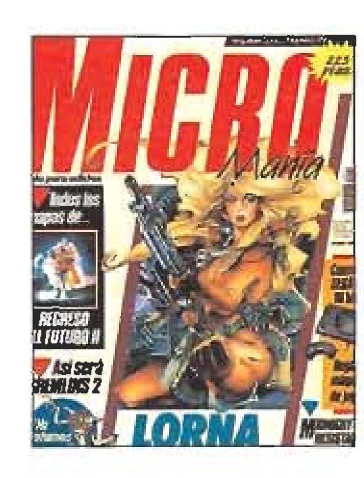


Controlado por



EN ESTE NÚMERO

La espectacular Lorna, una de las heroínas más increíbles, nacida de la mano de Azpiri, protagoniza nuestra portada. Junto a ella los Gremlins nos avisan de su inminente llegada a nuestras pantallas.





SPECTRUM

Midnight Resistance.



ATARI ST.

Lorna.



ATARI ST.

Regreso al Futuro.



SPECTRUM

Gremlins 2.

¿Qué?, ¿Cómo lo lleváis? Es duro comenzar las clases ¿verdad? Bueno, no os desaniméis demasiado, así es la vida y además aquí estamos nosotros para echaros una mano en los momentos difíciles. Vamos a ver, ¿alguien conoce una forma mejor de olvidar la cruda realidad que echarse unas partiditas reparadoras? Nada, imposible, no hay mejor medicina.

Por ello este mes os hemos preparado tres artículos donde podréis encontrar los mapas completos, —por cierto, ¿habéis notado el cambio en los mapas?, merece la pena, ¿verdad?—, que os permitirán, avanzar en tres grandes programas: «Lorna», «Midnight Resistance» y «Regreso al Futuro II». También, podéis dejar volar vuestra imaginación y acompañarnos en Londres a visitar una de la ferias con más historia en el mundo del software. «The Computer Entertainment Show», en principio no os sonará demasiado ya que ha sido sometido a un considerable lavado de cara, pero es el antiguo Personal Computer Show; ahora sus organizadores han cambiado de línea y pretenden recuperar la popularidad que otras ferias le han arrebatado en los últimos tiempos. Allí, por supuesto, se han dado cita todos los grandes del mundillo, así como sus distribuidores. Este mes, por obligaciones ineludibles, —la feria casi ha coincidido con la entrega en imprenta de este número que tenéis entre manos—, os presentamos un pequeño reportaje para que vayáis abriendo apetito, pero en la próxima revista encontraréis información mucho más detallada.

Ya lo comprobaréis pero estas navidades parece que las conversiones basadas en películas van a estar a la orden del día. De momento, nosotros os anticipamos en exclusiva las primeras pantallas de la versión Spectrum de «Gremlins 2: la nueva generación» y de uno de los clásicos de todos los tiempos «La espía que me amó».

Por supuesto, también encontraréis comentadas todas las novedades que han sido comercializadas en los últimos días, así como las noticias con un toque muy personal que caracteriza a nuestras Micromanías ¡atentos a los consejos y trucos!. Ya sólo nos queda recordaros que además encontraréis un reportaje donde se recogen todos los títulos publicados en España para la consola Megadrive de Sega. Nos vemos el próximo mes en un número extra con muchas, muchas sorpresas. Bye.

La redacción.



Fórmula Cruise



«Days of Thunder» es el título de la última película de Tom Cruise y también del más reciente juego de Mindscape, basado en el film. Para los que no hayáis ido al cine a ver la cinta os contaremos que trata sobre carreras de coches. En el programa tendremos que ponernos al volante de un potente bólido e intentar quedar campeones de la temporada compitiendo contra los más importantes pilotos. Un juego que está realizado en forma de simulador, con paisajes realizados a base de polígonos y que promete ser el más rápido de su género incluso en 8 bits. Vete aprendiendo los tipos de neumáticos, motores y demás parafernalia de la fórmula 1 porque vas a necesitar estos conocimientos para sacar el máximo partido a tu coche cuando corras en los «Días de Trueno». Para Atari St, Amiga, Pc, Spectrum y C64.

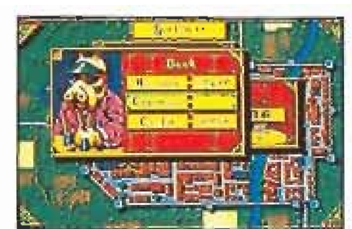
Ingeniería genética



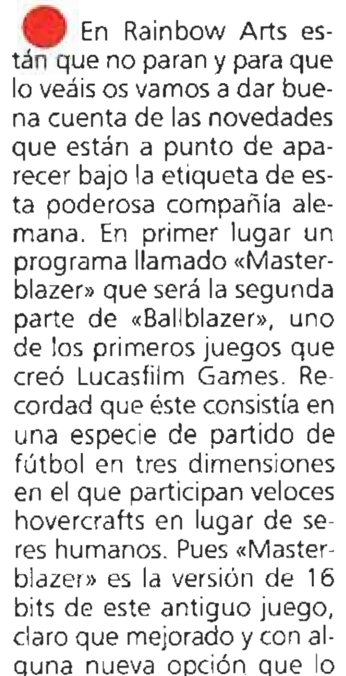
Basándose en un tema tan actual como la manipulación del material genético, Core ha realizado «Corporation», un juego real como la vida misma que transcurre en un futuro cercano. Tomando la personalidad de un agente especial deberemos introducirnos en una fábrica perteneciente a la "Universal Cybernetics Corporation" y robar uno de los prototipos de los superguerreros fabricados con esta técnica. Nuestra misión no será fácil porque hay innumerables vigilantes robots, además de trampas, repartidos por toda la edificación. Una aventura apasionante en 3 dimensiones que muy pronto estará a disposición de los usuarios de Atari st y Amiga, y cuya versión en Pc está programada para un poquito más adelante. Paciencia, usuarios de compatibles.

En la variedad está el gusto





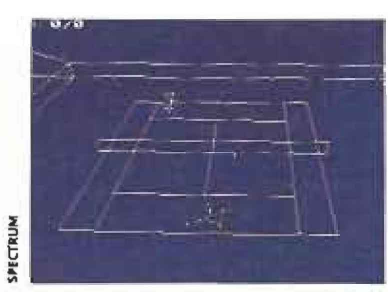
En Rainbow Arts están que no paran y para que lo veáis os vamos a dar buena cuenta de las novedades que están a punto de aparecer bajo la etiqueta de esta poderosa compañía alemana. En primer lugar un programa llamado «Masterblazer» que será la segunda parte de «Ballblazer», uno de los primeros juegos que creó Lucasfilm Games. Recordad que éste consistía en una especie de partido de fútbol en tres dimensiones en el que participan veloces hovercrafts en lugar de seres humanos. Pues «Masterblazer» es la versión de 16 bits de este antiguo juego, claro que mejorado y con alguna nueva opción que lo hará mucho más divertido. «Rotator» es un juego de estrategia con componentes arcade en el que nuestra misión es volver a conectar las redes de energía rotas por una extraña raza de invasores que intentan invadir la tierra, un juego en el estilo del antiguo «Deflektor» que hará las delicias de los aficionados a este tipo de desafíos. Y, por último, «Mean Ugly Dirty Sports» un simulador deportivo de una competición que se celebra en un extraño rincón de la galaxia, un juego de equipo en el que se usan una especie de frisbees vivos y en el que la derrota puede significar la muerte. Como veis un puñado de lanzamientos que con toda probabilidad nos entretendrán los próximos meses; lástima que sólo sean para Atari, Amiga y Pc.



INTERNATIONAL 3D TENNIS

- PALACE
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Si la memoria no nos falla ésta es la primera ocasión en la que la prestigiosa compañía inglesa Palace realiza una incursión dentro del mundo de los simuladores deportivos. El resultado es un juego realmente excitante, donde la calidad técnica y la jugabilidad se combinan a la perfección.



SPECTRUM

La versión Spectrum alcanza, dentro de las posibilidades de la máquina, la misma calidad conseguida en Amiga.

SPECTRUM

- Salvando las lógicas diferencias gráficas y sonoras, esta versión Spectrum conserva toda la esencia de la versión Amiga, resultando comparativamente igual de rápida, adictiva y sorprendente. Un gran juego que no debes dejar pasar de largo si eres aficionado a los programas deportivos.

¡Qué podemos decir...! Si hace ya algunos años desfilaba para nuestro asombro por nuestros ordenadores un "juegazo" de la talla de «Match Point», —que a muchos les pareció ya entonces inimitable e insuperable—, y pasado el tiempo debíamos descubrirnos, de nuevo, el sombrero ante la calidad de dos títulos, esta vez nacionales, como «Emilio Sánchez Vicario» o «Simulador Profesional de Tenis», e incluso, las máquinas de 16 bits nos deparaban alguna que otra agradable sorpresa, como «Pro Tennis Tour» o «Tennis Cup», lo cierto es que —aunque nos pareciera que ya en el resumen de todos ellos se hallaba la mejor esencia de todo lo que debía reunir un buen programa de tenis—, una vez más nos equivocábamos. Las incansables mentes de los programadores trabajaban de nuevo a fondo para demostrarnos que aún quedaban cosas realmente interesantes y novedosas por ofrecer dentro de este campo.

En concreto ha sido Palace, la «pequeña gigante» del software inglés, —a cuyas espaldas quedan títulos del calibre de «Barbarian», «Cauldron» o «The sacred armour of Antiriad»—, la encargada de poner un nuevo broche de oro dentro del mundo de los simuladores deportivos. «International 3D Tennis», sin duda, será recordado por algo más que por su jugabilidad: por su fascinante concepción técnica.

Antecedentes

La verdad es que no es ésta la primera ocasión en la que nos encontramos frente a un juego que reune las características técnicas que Palace ha diseñado, pues la utilización de la tridimensionalidad en juegos deportivos ya fue ensayada en su momento —y con muy buenos resultados— en títulos como «3D Pool» o «Billiards».

De hecho, las posibilidades que estos dos programas nos ofrecían («zoom» de la imagen, cambio del punto de vista en cualquier dirección del espacio) se han respetado en «International 3D Tennis», incorporándose a un desarrollo que, por lo demás, está más cercano al de «Match Point» que al de cualquiera de los otros juegos mencionados.

Menú principal

Dentro del menú principal nos encontramos con un total de cinco opciones diferentes. Las dos primeras tienen como utilidad permitirnos disputar un partido en el que un único jugador competirá contra la computadora o bien seleccionar otra modalidad de juego en la que dos participantes se enfrentarán entre sí. En ambos casos, antes del comienzo del partido, dispondremos de la posibilidad de alterar tanto el nivel de calidad de juego de cada jugador (amateur, semi-profesional, profesional y as) y el tipo de cancha (hierba, cemento, sintética o tierra batida).

Como veis, en relación con otros programas anteriores, se echan de menos posibilidades tales como someternos a una sesión de entrenamiento previo o disfrutar de partidos de dobles.

Dejando esto a un lado y volviendo al menú principal nos encontramos con dos nuevas opciones, Torneo (Tournament) y Temporada (Season) que nos permiten participar en diferentes competiciones.

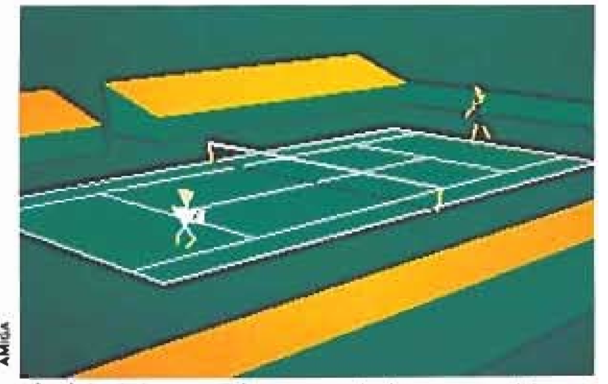
La primera simula el desarrollo de un torneo tenístico de élite en el que, además de nosotros, no faltarán a la cita los mejores jugadores del momento. Al igual que en la realidad tendremos que superar las diferentes rondas clasificatorias en nuestro intento por llegar al gran reto de la final.

En cuanto a Temporada, se

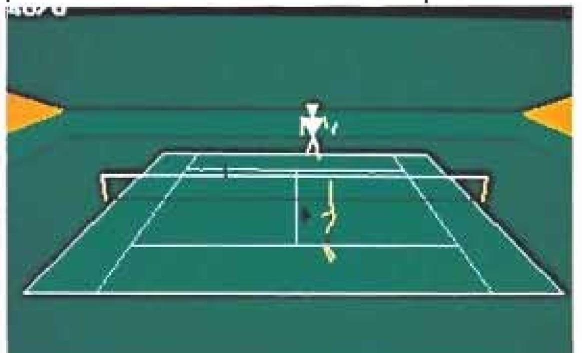


AMIGA

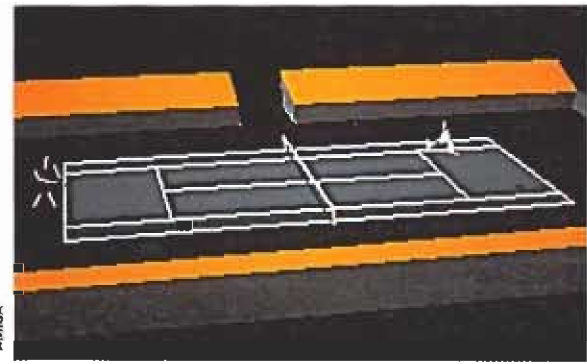
El menú principal consta de cinco opciones que nos permiten desde escoger el número de jugadores a participar en un solo torneo o en toda la temporada.


AMIGA

El original sistema del programa incluye nueve diferentes perspectivas del campo y la posibilidad de diseñar otras nuevas.


AMIGA

Antes del comienzo del partido podremos alterar tanto el nivel de juego de los participantes como escoger el tipo de pista.


AMIGA

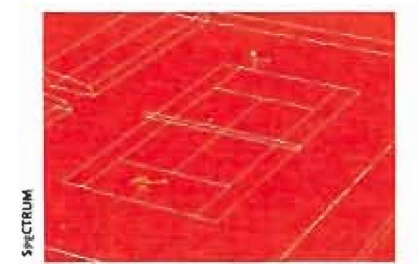
En los niveles más bajos el ordenador se encarga de realizar el saque automáticamente.

«International 3D Tennis» será recordado por su fascinante concepción técnica.

PANORAMA PARA JUGAR

nos ofrece algo mucho más completo, como es integrarnos dentro del normal desarrollo de un año de competiciones tenísticas, en el que sucesivamente desfilaremos por las canchas de más renombre del circuito mundial, sumando puntos —y dólares en nuestra cuenta corriente— para mejorar nuestra clasificación en la ATP.

La última opción tiene un carácter meramente anecdótico pues nos presenta una «demo» del programa en la que dos jugadores, controlados por el ordenador, nos ofrecen un completo repaso de sus habilidades. Mientras tanto, el punto de vista cambia sucesivamente para ofrecernos una perspectiva giratoria de la cancha de juego.


SPECTRUM

Nuestro cometido dentro del juego se reduce a pulsar el disparo en el momento adecuado.


SPECTRUM

Combinando la tecla de disparo con la dirección podremos seleccionar el tipo de golpe.


SPECTRUM

Durante el Torneo, al igual que en la realidad, tendremos que superar las rondas clasificatorias.


SPECTRUM

El rápido y realista movimiento de los tenistas es uno de los puntos fuertes del juego.

Sistema de juego

En general, el sistema de juego es tremendamente sencillo de comprender, pues nuestro cometido dentro del juego se reduce casi simplemente a apretar el botón de disparo en el momento justo. Nos explicamos. De la misma forma que ocurría en «Emilio Sánchez Vicario», cuando la pelota lanzada por el contrario se acerca hacia nosotros, una rutina incluida por el programa se encarga automáticamente de dirigir nuestro jugador hacia el lugar más adecuado para devolver el golpe, y es en este momento cuando podremos —combinando la tecla de disparo con las cuatro de dirección—, hacer uso de nuestra raqueta, seleccionando tanto el tipo de golpe (drive, smatch o dejada) como el lado de la pista de nuestro contrario hacia el que queremos dirigir el golpe, con el mismo sistema utilizado en «Match Point».

Conviene hacer, sin embargo, algunas precisiones sobre esto. Si elegimos el nivel más bajo de juego, nuestro jugador parpadeará instantes antes de que llegue el momento justo de realizar el golpe. Es importante controlar el «timing» de este proceso, pues si nos precipitamos o esperamos demasiado erraremos la devolución irremisiblemente. En los niveles más avanzados de juego es posible controlar la dirección y fuerza de nuestro saque; en los más bajos es el ordenador quien se encarga de realizarlo automáticamente tras pulsar nosotros el botón de disparo.

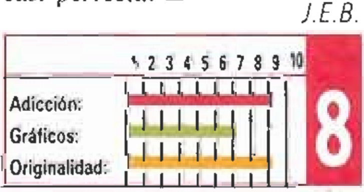
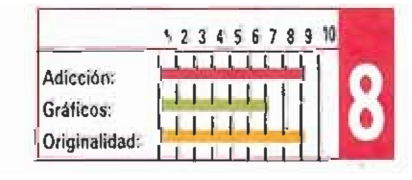
Puntos de vista

Estamos casi seguros de que puntos de vista es una de las cosas que no van a faltar sobre este «International 3D Tennis». El sistema incluido por el programa nos permite elegir entre 9 diferentes perspectivas del campo de juego, —como si de cámaras diferentes se tratase— e incluso si ninguna de ellas nos complace, podremos ser nosotros mismos quienes elijamos desde donde queremos contemplar el partido, pulsando la tecla de pausa y utilizando el teclado o el joystick para modifificarla.

Y también muchos puntos de vista va a haber, sin duda, en cuanto a la calidad del juego —referida a su jugabilidad no al aspecto técnico, donde el programa es sencillamente insuperable—, en parte porque las técnicas tridimensionales utilizadas por el juego hacen que tanto nuestros tenistas como los diferentes detalles de la pista estén diseñados a base de líneas (lo cual lógicamente no dice mucho en cuanto a la riqueza gráfica en el detalle del juego), y en parte también porque una vez jugadas las primeras partidas se descubre que, incluso en los niveles más altos, no se nos exige una habilidad excesiva, y como ya decíamos pulsando el botón de disparo en el momento adecuado casi siempre devolveremos la pelota correctamente.

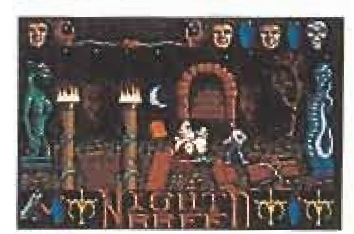
Como puntos fuertes del juego cabe destacar el rápido y realista movimiento de las figuras de nuestros tenistas, el alto nivel de adicción que el programa logra en la opción de dos jugadores y, sobre todo, la espectacularidad de los efectos sonoros, con los aplausos del público y la voz del juez de pista cantando los puntos en una digitalización casi perfecta. ■

J.E.B.

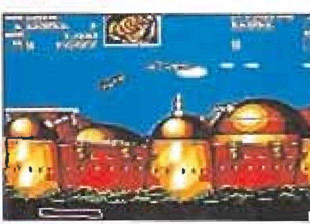
Monstruos mutantes





«Razas de Noche» es el nombre de una terrorífica película que ya fue estrenada hace algún tiempo en nuestro país. Ahora, de la mano de Ocean nos llega su versión computerizada. Manejando al protagonista tendremos que recorrer las misteriosas cavernas que hay bajo la ciudad mientras nos enfrentamos a un sinfín de criaturas extrañas con ganas de hacer un asado de persona o mejor de comernos crudos. Un arcade con toques de aventura con unos personajes horripilantes sacados de los fotogramas del filme. Si estás delicado del corazón no te aconsejamos que cargues este programa, podría ser tu última partida... ¡Ja, Ja, Ja!

Salvar al mundo



«U.N. Squadron» es una nueva conversión de una máquina recreativa de Capcom realizada por U.S. Gold. Un arcade con un desarrollo lateral en el que manejamos un jet supersónico al mando de las Naciones Unidas. Un juego repleto de acción en el que nuestra misión consiste en salvar al mundo de los malvados de turno, que, cómo no, disponen de un armamento altamente sofisticado que puede hacernos mucha pupa al menor descuido. El programa permite la opción de participar dos jugadores simultáneamente lo que doblará, con toda seguridad, la emoción en este «U.N. Squadron». Enseguida lo podréis encontrar en España para todos los sistemas de 8 y 16 bits exceptuando esta vez al Pc.



Durante el mes de septiembre, en concreto entre los días 13 y 16, se celebró en Londres, en el tradicional pabellón de Earls Court, el Computer Entertainment Show, una feria donde tanto las más importantes compañías de software como las de hardware presentaron sus lanzamientos para las navidades de 1990 y anticiparon los títulos del próximo año. Tu revista favorita, Micromanía, ha estado allí y te cuenta lo más importante de una feria realizada exclusivamente para uso y disfrute del aficionado a los videojuegos.





▲ Robocop, las tortugas ninjas, Mario, Frank Bruno, y algunos de los protagonistas de Razas de Noche, inauguraron la edición de 1990 de la feria.

◀ Domingo Gómez, nuestro Director, se entrevistó con la mayoría de los responsables de la industria.

La feria de las novedades

La inauguración oficial del CES tuvo lugar el jueves día 13 y contó con la presencia de los nuevos héroes que muy pronto veremos paseando por las pantallas de nuestros ordenadores. Así, junto a los cuatro protagonistas de «Teenage Mutant Hero Turtles», unos bichitos especialistas en artes marciales, que muy pronto darán mucho que hablar en Europa (en USA ya llevan algún tiempo como los personajes de moda), encontramos a Robocop, a uno de los hermanos Mario, que por esta vez salió de sus juegos para presentarse en vivo, al popular boxeador Frank Bruno y a los horribles protagonistas de «Nigthbreed», una película que os sonará más por su nombre español: «Razas de Noche».

Pocas pero importantes novedades

Prácticamente todas las compañías que tienen que decir algo en el mundo del software de entretenimiento se dieron cita en la feria. Cada una de ellas ha intentado que su stand fuera más importante que el de las demás pero ninguna pudo superar la super-pantalla de vídeo que había montado la propia organización de la feria, compuesta por 25 enormes televisores y en la que se proyectaban continuamente todo tipo de imágenes.

Gigantescas empresas del videojuego como Nintendo, que aunque en Europa no haya conseguido todavía demasiado mercado en los Estados Unidos es la reina indiscutible en cuanto a la fabricación y venta de consolas, Commodore o Sega, se mezclaban con otras compañías más modestas pero que querían también aportar su granito de arena a este acontecimiento.

Aunque el tiempo se nos ha echado encima y tendréis que esperar hasta el próximo mes para ver un artículo en el que os contaremos con mucho más detalle todo lo que hemos visto, no hemos podido resistir la tentación de contaros alguna cosilla para abriros el apetito. De esta forma, aunque las novedades en cuanto a número hayan sido pocas, las que hay son lo suficientemente importantes como para comentarlas en algunas líneas.

En primer lugar la feria ha servido para confirmar el auge que, aumentando cada vez más, están teniendo las consolas en el mercado europeo. Si ya dominaban en Japón y en America poco les falta para hacerlo en otros países de nuestro entorno donde, pasito a pasito, van subiendo las ventas y a punto están de desbancar a los ordenadores de 8 bits. Ya sabéis que incluso Amstrad, una empresa con mucha vista, ha sacado una consola basada en su nueva serie de ordenadores y ha incluido una entrada de cartuchos en los mismos. Cuando el río suena...

También vimos en acción al nuevo Amiga 3000, la estrella de la gama de Commodore, un super-ordenador terriblemente rápido, alrededor del doble de velocidad que un Amiga normal, y con el que los aficionados a la videoedición serán capaces de hacer verdaderas diabluras. Otra novedad que pudimos ver era el Amiga Compact Disc. Un extraordinario aparato, que vale como reproductor de discos compactos y que además funciona con CD-Roms. Imaginaros un juego en un disco de 300 Megas con una velocidad de carga casi tan inmediata como la de un cartucho y con un sonido estereofónico impresionante y no andaréis muy lejos de lo que es capaz de hacer este nuevo aparato.

Sega tenía a disposición de los que pasábamos por allí su nueva consola de 16 bits, que ya ha salido en España y lleva un tiempo a la venta en Inglaterra, con los más recientes lanzamientos de los que ya os hablaremos en su momento. Nintendo, por seguir hablando de los japoneses, también presentaba las novedades para su pequeño Gameboy.

Lluvia de software

Y, en cuanto al software, ¿qué queréis que os digamos?, de todos los tipos, formas y colores. Ocean, US Gold, Gremlin, Domark, Mirrorsoft, Accolade y otros muchos tenían a disposición del visitante una increíble colección de novedades entre las que siguen teniendo especial importancia las conversiones de máquinas recreativas y las adaptaciones de películas famosas. Aunque se adivina ya la madurez y el establecimiento de otro tipo de juegos, dedicados a un público más maduro. «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» rompió el hielo con sus ventas y casi todos se han apuntado al carro, así que muy pronto podremos ver una avalancha de juegos de este tipo, aunque como el desarrollo de este tipo de software es complicado la cosa no será tan inmediata como parecía.

Pues esto, a grandes rasgos, repetimos que en el próximo número podréis leer un artículo más a fondo, y aunque nos hayamos dejado muchas cosas en el tintero, disculpad, cosas de las prisas para que podáis tener estas líneas en vuestras manos a tiempo, es lo que fue esta edición del «Computer Entertainment Show» una feria transformada que antes se llamaba «Personal Computer Show», y que ha mejorado con el cambio. Fue una gozada. ■

J.G.V.

¿QUE AUN NO LO TIENES?

"UNA IMPRESIONANTE COLECCION DE CLASICOS DE"

CAPCOM™

U.S. GOLD

Juego L.E.D STORM de regalo

PLATINUM



¡Idéntico a la máquina! Hace mucho tiempo, cuando el mundo era un lugar oscuro y demoníaco, tres dragones infernales sembraron el pánico y la destrucción. Sólo un hombre tuvo el poder y el valor para aceptar el desafío: BLACK TIGER... La salvación está en tus manos.

STRIDER™

Siguiendo su línea de calidad al más alto nivel, Capcom presenta... STRIDER, uno de los juegos más premiados en los últimos tiempos. Infíltrate en la Armada rusa y descubre sus posiciones secretas. El futuro del mundo occidental depende del éxito de tu misión.



El emperador BIOS, dios de la destrucción, ha enviado a la Tierra a ocho criaturas malévolas que están destruyendo toda civilización conocida. Pero los furiosos espíritus de los antiguos habitantes de FORGOTTEN WORLDS han creado dos super-guerreros para devolver la paz del mundo. Su misión es difícil: BIOS está protegido por tres poderosos semidioses.



Maravillosa segunda parte del famoso Ghosts'N' Goblins, uno de los juegos Top 10 de 1986. Tres años han pasado desde que Ones, la demoníaca criatura, viniese al mundo a realizar su terrorífica misión, pero eso era sólo el principio.

Disponible en: SPECTRUM, SPECTRUM DISCO, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE 64











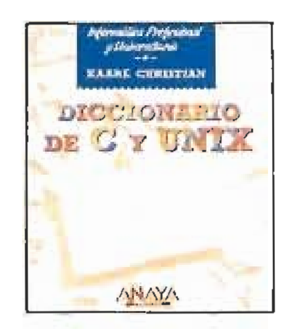


ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 458 16 58

LIBROS

MANUALES

DICCIONARIO DE C Y UNIX



270 págs. **2.438 ptas.**

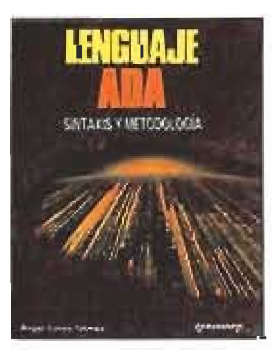
Con el título de este libro queda dicho todo. Simplemente un diccionario para ayudarnos a descifrar los conceptos que manejan tanto el sistema operativo Unix como el lenguaje C, dos herramientas de trabajo altamente interrelacionadas. Todas las definiciones explicadas en el texto están expresadas con un lenguaje claro y sencillo lo que facilita la comprensión incluso para aquellos que estén dando sus primeros pasos en su aprendizaje.

Kaare Christian ***

Anaya	NIVEL «C»

LENGUAJES

LENGUAJE ADA: SINTAXIS Y METODOLOGÍA



430 págs. **2.750 ptas.**

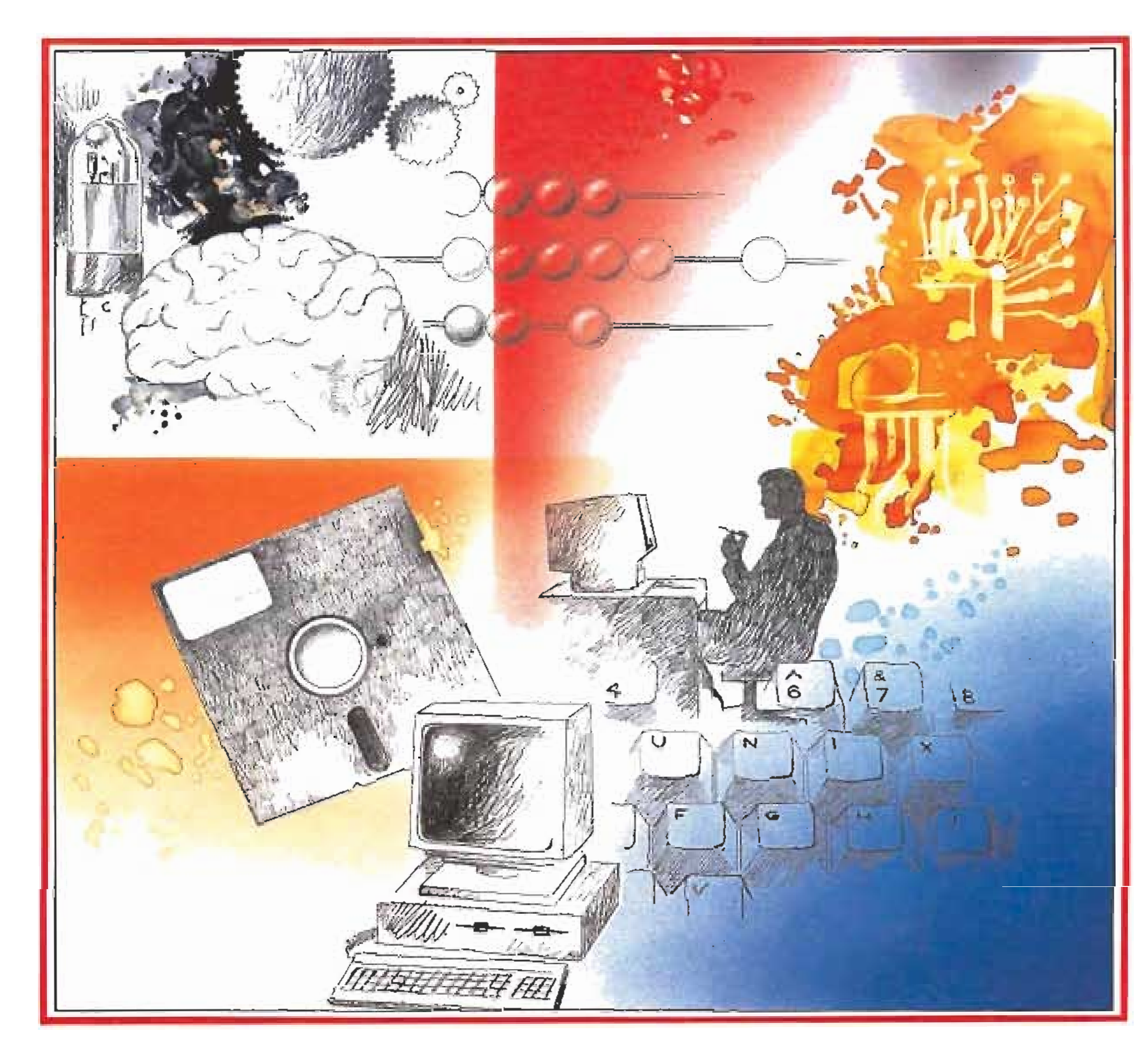
ADA es una nueva y reciente herramienta de software desarrollada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos. Un lenguaje cuya creación ha sido especialmente trabajosa ya que su pretensión es solucionar los problemas que presentan algunos de los sistemas de programación más ampliamente utilizados en la actualidad como el Cobol o el Fortran. Este libro está destinado a los que de vosotros ya conocéis en profundidad los secretos de la informática profesional y que os será muy útil si queréis iniciaros en el campo de los lenguajes de última generación.

Ángel Lucas Gómez ***

Paraninfo	NIVEL «E»

*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ****BUENO *****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

¿Tu Spectrum tiene sólo 48 K? ¿Te desesperas porque llevas diez minutos esperando y el maldito juego aún no se ha cargado? ¿Pateas el suelo desesperadamente cuando el maldito trasto tarda unos minutos en ordenar las trescientas fichas de tu archivo personal? ¡Ah!, si los científicos de hace veinte años te oyeran...



Y es que exiges demasiado, oye. Recientemente apareció en un periódico de tirada nacional un artículo en el que se podía leer que el «Voyager 2» —una sonda espacial que envía continuamente fotografías de todos los planetas por los que pasa, lanzada al espacio en 1977— lleva a bordo seis ordenadores que en conjunto suman, ¡atención!, la increíble cantidad de ¡32k!

Anda, deja de revolcarte por los suelos y de soltar esas carcajadas histéricas, que te van a llamar la atención, y sigue leyendo...

Y es que los ordenadores no han sido siempre como ahora los conocemos. De hecho, lo que ahora es un simple ordenador para juegos podría marear a cualquier científico de hace quince años, con sólo decirle al oído alguna de sus características más importantes. Y si los ordenadores de hace sólo unos años ahora no son más que piezas de museo, ¿cómo serían los de hace cincuenta?

Los estudiosos del tema dividen la evolución de los ordenadores en dos eras:
—La era Mecánica.
—La era Electrónica.

Los ordenadores actuales son el resultado de cuatro siglos de largas y costosas investigaciones.

La era Mecánica

La era Mecánica comprende desde el principio del siglo XVII hasta el final de la década de los treinta. Se caracteriza por la utilización de componentes mecánicos tales como ejes, ruedas dentadas, etc. Sí, habéis leído bien, ru-e-das den-ta-das. Las primeras máquinas para hacer operaciones (lo que es, en realidad, un ordenador) estaban formadas por cientos de ruedas dentadas, perfectamente conjuntadas entre sí. Cada diente de una rueda estaba numerado, y con ellas se podía sumar y restar simplemente moviéndolas y seleccionando el dígito deseado. Al mover una rueda ésta movía a otra y así sucesivamente como en una cadena, y al final de ésta teníamos el resultado de la operación. ¡Hay que ver como se parecen las primeras máquinas a las de ahora, eh!

Sin embargo, para mucha gente el primer instrumento de contar que se debe citar y que abre la era Mecánica es el ábaco, que ya apareció en China hace más de 3000 años. El ábaco consta de una serie de barras verticales paralelas en las que se insertan unas bolitas a modo de "pinchos morunos". La primera barra es para las unidades, la segunda para las decenas, etc. Así para representar el dieciocho, por ejemplo, se ponen ocho bolitas en la barra de las unidades y una en la de las decenas, y así sólo necesitamos nueve bolitas. Pero hasta el siglo XVII no se producen los primeros intentos serios de crear una máquina "calculadora".

En 1642 Pascal (está en todos los sitios el tío este) inventó una calculadora que sumaba y restaba por medio de ruedas dentadas con el método descrito anteriomente. En 1671 esta calculadora fue perfeccionada por Leibnitz, incluyendo la posibilidad de multiplicar y dividir. Lo que en realidad se buscaba era crear una máquina que hiciese varias operaciones seguidas sin que interviniera el hombre, porque con la calculadora de Pascal y Leibnitz era imposible encadenar varias operaciones. El primero que consiguió hacer esto fue Charles Babbage, en 1822. Su "invento" servía para hallar senos (matemáticos, que sois unos mal pensados) y cosenos. ¿Sabéis cuánto tardó en acabarla? Agarraos: ¡Once años! La causa principal era que la tecnología estaba poco desarrollada, sobre todo la relojería, ya que casi todos los mecanismos utilizados se basaban en los mecanismos de los relojes. ¡Quién iba a decir que el ordenador es pariente lejano del reloj!

En 1833 empezó otra máquina pero en 1842 ya le quitaron el presupuesto porque era casi inviable ¡Imaginaos cómo sería, con solo decios que la potencia iba a ser suministrada por una máquina de vapor tan grande como una locomotora! Sin embargo, ya se alcanzaron logros importantes pués se podían sumar dos números de 50 dígitos en 1 segundo y multiplicarlos en un minuto. ¡No está nada mal para un simple cacharro mecánico!

En 1880 H. Hollerittz tuvo la idea de procesar el censo de población de los EEUU, tarea ardua si tenemos en cuenta que a mano se tardaba ocho años. A él se le ocurrió guardar los datos en tarjetas perforadas, y luego pasarlos a una máquina. Así consiguió realizar todo el trabajo en sólo tres años. Él y otros cuatro socios fundaron la IBM.

A pesar de todo, y como sue-



El empleo de los ordenadores como una nueva forma de ocio, era inimaginable hace tan sólo unos años.

INFORME

LA HISTORIA DE LOS ORDENADORES

le ocurrir en la mayoría de los casos, el mayor impulso para la investigación en este campo se debió a una causa muy especial: la guerra. En 1937, en Harvard (EEUU), se desarrolló el MARK I, un calculador automático que era capaz de almacenar 72 números de 23 dígitos. Se programaba en cintas perforadas y los datos se guardaban en tarjetas, también perforadas.

Paralelamente en Alemania se ultimaba el Z-1, que fue perfeccionado para crear el Z-3, y cuya característica más importante era que servía para distintas tareas, según se le programase (los anteriores proyectos eran de propósito específico: sólo tenían una función). Ambos proyectos eran secretos, como todo el mundo puede imaginar.

Sin embargo, no todo iba a ser miel sobre hojuelas, pues todas estas máquinas de la era Mecánica tenían varios problemas:

—La inercia de las piezas móviles, ya que para contrarrestarla se necesitaba mucha energía.

—La fiabilidad de la transmisión, pues un ligero desajuste en una pieza originaba un error muy grande en el resultado final de la operación, etc.

La era Electrónica

Todo esto hizo que, poco a poco, la investigación en este campo se fuera dirigiendo hacia otros caminos mucho más interesantes y fructíferos.

Con la utilización de la energía eléctrica aplicada a los ordenadores, a partir de 1939, se abre paso la era Electrónica. Esto va a suponer una revolución muy importante, pues se van a cambiar todos los planteamientos establecidos hasta ahora y prácticamente se va a partir de cero en cuanto a mecanismos físicos (hardware) se refiere. Un ejemplo claro es que los ordenadores de ambas eras no se parecen absolutamente nada entre sí. Desaparecen las ruedas dentadas, ejes, motores, mecanismos de relojería y se sustituyen por válvulas, cables, pulsadores, circuitos etc.

Una de las grandes revoluciones del mundo informático fue el empleo en 1975 de los circuitos integrados.

El primer elemento que se introduce es la válvula de vacío o triodo. En ella se almacenaba la información. Si estaba encendida representaba un uno y si estaba apagada un cero. Por tanto ya se empieza a usar la aritmética binaria, lo que supone un gran paso en la evolución de los ordenadores.

Cuando se habla de esta era se la divide en cuatro generaciones. La primera generación dura hasta 1954. El primer ordenador de esta época se construyó en Iowa (EEUU) en 1939, y se usaba para resolver ecuaciones de segundo grado de hasta 29 incógnitas. Sin embargo, el primer ordenador importante fue el ENIAC, creado en 1945 en la Universidad de Pensilvania, que estuvo financiado por el ejército. Utilizaba componentes y circuitos electrónicos y sus principales características eran, ¡sujetaos!:

—Tenía 18.000 válvulas, 70.000 resistencias y 10.000 condensadores.

—Pesaba 30.000 Kg.

—Ocupaba 1.300 metros cuadrados.

O sea, el ordenador ideal para tenerlo en la mesita de la habitación...

Asimismo consumía gran cantidad de energía eléctrica; para que os hagáis una idea: en uno de estos ordenadores se produjo un cortocircuito y dejó sin luz a toda la ciudad de San Francisco. Se caracterizaba porque se programaba uniendo cables y pulsando botones, de forma totalmente artesanal. Para programarlo hacía falta conocer a solutamente todas las características físicas de la máquina, o sea, ser prácticamente su constructor; todo lo contrario que ahora, donde para programar no hace falta conocer el hardware del ordenador (para eso están los lenguajes, ¿No?)

Hasta 1946 no aparece el concepto de programa almacenado. Ya no hace falta "cablear" cada vez que se usa, sólo se hace una vez y el programa queda almacenado, pudiendo ser utilizado posteriormente.

Los primeros ordenadores que usan este sistema son el EDVAC en EEUU y el EDSAC en Inglaterra.

En 1951 aparece el primer ordenador comercial, el UNIVAC I. Incorporaba cinta magnética y diodos. Por esta época también aparece IBM como fabricante de ordenadores, con sus modelos 600 y 700. Esto supone otro paso muy importante, porque el ordenador pasa a convertirse en un producto de mercado que está al alcance de todos (por lo menos de los que tienen pasta, sobre todo en aquella época) y deja de ser un instrumento accesible sólo para los sesudos científicos de las universidades importantes del momento o de los altos cargos del ejército y las policías secretas.

Con el desarrollo del transistor como sustituto de las válvulas electrónicas y su aplicación a los ordenadores, nace la segunda generación. Va desde 1955 hasta 1964. En esta época se usan las memorias magnéticas (la información se guardaba imantando ferritas o trozos de hierro). También aparecen los lenguajes de alto nivel como el Fortran, Cobol, Lisp, etc. con lo que ya no hace falta ser un especialista en electrónica para programar un ordenador. Esto supone el empuje definitivo para la expansión de la informática, pues los ordenadores ya pue-

LA HISTORIA DE LOS ORDENADORES

INFORME

den llegar a un número mucho mayor de usuarios para convertirse en la herramienta más eficaz de los investigadores y hombres de negocios.

Asimismo se empiezan a fabricar ordenadores que podían ejecutar varios programas a la vez, con lo que se ganaba una enorme cantidad de tiempo en los procesos de ejecución y se aprovechaban mejor los recursos del computador.

A partir de 1965 y hasta 1974 es cuando se desarrolla la tercera generación. Esta se caracteriza por la aparición de los circuitos integrados y la miniaturización de los sistemas (por lo menos ahora los ordenadores caben en la habitación). Se empieza a emplear memorias semiconducturas que son mucho más fiables e infinitamente más pequeñas y esto, por tanto, conlleva un aumento de la memoria de las computadoras. Los ordenadores ya pueden atender a varios usuarios a la vez y hacen su aparición los sistemas operativos (programas que ayudan al usuario a manejar el ordenador).

Al principio cada ordenador tenía su propio sistema operativo, con el consiguiente lío que esto producía entre los usuarios y en el intercambio de programas. IBM trata de unificar todo esto sacando varios modelos que utilizan el mismo sistema: la gama S/360. Ella va a ser la precursora de lo que es ahora una constante en la fabricación de los ordenadores, la unificación de los sistemas operativos. También por esta época se empieza a hablar de los ordenadores refiriéndose a lo que ocupan sus "palabras" de memoria (ordenadores de 8,16,32 bits, etc).



Y es en 1975 cuando comienza la cuarta generación, que dura hasta nuestros días. Hace su aparición el circuito integrado que va a significar una revolución en el mundo de la informática: el microprocesador o chip, que es el circuito que controla prácticamente todos los recursos del ordenador. El primer microprocesador es el I-8008 que tiene 8 bits. Después aparece el I-8080, el conocido Z80 de SINCLAIR, el M6800 y progresivamente los de 16 bits: I8086, I80286, I80386, I68000 etc.

A partir de ahora cambia el punto de vista de los constructores de ordenadores. Ya no se construyen ordenadores de una forma general, sino que estos se orientan hacia los microprocesadores: Primero se elige un microprocesador y a partir de él, y aprovechando al máximo todas sus características se configura el nuevo modelo.

Posteriormente aparecen los famosos PC de IBM que revolucionan el mercado, así como los ordenadores que ahora conocemos (Sinclair, Amstrad, Atari, Commodore, Apple etc). Los ordenadores son cada vez más pequeños y más potentes apareciendo el término "ordenadores portátiles" y comienzan a convertirse en elementos imprescindibles en la mayoría de los hogares de todo el mundo y a formar parte de la vida cotidiana al integrarse en el trabajo.

A partir de aquí algunas personas empiezan ya a hablar de la quinta generación, que todavía no ha empezado, y que será alcanzada cuando se consiga que los ordenadores entiendan el lenguaje natural, con los infinitos tonos según la persona que les habla, así como cuando se perfeccionen los ordenadores RISC (Reduced Instruction Set Computer) —para los que hablamos en cristiano: Ordenador con un número de instrucciones reducido— que son los ordenadores con un número bajísimo de instrucciones base o assembler con el consiguiente aumento de velocidad de ejecución que esto implica, aunque todavía todo esto no deja de ser lo que tan de moda está en nuestros días: ciencia ficción.

Así que ya sabéis, la próxima vez que vayáis a golpear a vuestro indefenso ordenata porque se mezclan los colores o por cualquier otra pequeñez, pensar lo crudo que lo tenían otros hace unos cuantos años, cuando las computadoras se necesitaban para algo mucho menos trivial que jugar.

Juan Antonio Pascual.



Si eres un vicioso de los RPG estás de enhorabuena. Estas líneas abren una nueva sección que va a estar dedicada íntegramente a esta clase de juegos y, por supuesto, a sus aficionados.



Hola, mi nombre es Ferhergón y juntos vamos a adentrarnos en el fascinante mundo de los RPG. Antes de comenzar nuestro viaje hay algo que deberíais saber. Esta no es una aventura en solitario, si no todo lo contrario; vosotros sois sus auténticos protagonistas. Esta sección va a depender de lo que vosotros opinéis, de lo que pidáis, de lo que queráis incluir en ella... cualquier cosa que remotamente tenga que ver con un RPG será bienvenida aquí, respetuosamente atendida y expuesta al público. Aprovecho esta ocasión para invitaros desde aquí a que me escribáis, contándome vuestras opiniones y dudas, los obstáculos insalvables y los trucos, ayudas y enigmas resueltos; de esta forma, todos nos ayudaremos e iremos avanzando en este sorprendente mundo. ¿Conformes? Entonces, ¡en marcha!

¿QUÉ OS PARECE SI...?

En principio, os voy a proponer que nuestra sección tenga las siguientes partes:

—Unas líneas dedicadas a lo que está saliendo nuevo, tanto en España como en el resto del mundo y fundamentalmente en Inglaterra.

—Un apartado en el que, a modo de continuación de los informes realizados, se profundice en algunos aspectos concretos de los RPG y que, por supuesto, podéis proponer en vuestras cartas.

—Un espacio destinado a vuestras cartas y opiniones que espero vaya creciendo hasta ocupar casi toda la sección.

—Finalmente, una sección de enigmas resueltos, mapas de calabozos, y trucos, en la que vuestra colaboración será imprescindible.

LOS PROTAGONISTAS DE TU AVENTURA

Dicho esto, voy a pasar al tema de hoy. Como ya he comentado, estos primeros artículos, mientras espero la llegada de vuestras cartas, los dedicaré a continuar con los informes hasta ahora publicados. Si alguien se ha despistado o quiere releerlos puede encontrarlos en los números 19 y 27 de Micromanía. Hoy en concreto voy a tratar de las clases de personajes que podrán componer tu grupo de aventureros, esto es, los héroes.

Si bien cada nuevo RPG aporta alguna clase pretendidamente innovadora, lo cierto es que hay cuatro grupos bastante delimitados y en los que suele ser fácil encuadrar a cualquier nuevo personaje.

Sin más, paso a exponer las clases así como sus características:

● **Luchador o guerrero.** Normalmente será un tipo (o tipa) fuerte pero con poca inteligencia. Llevará las armas más poderosas y pesadas, y los atuendos más protectores. De hecho, ningún otro miembro del grupo podrá disfrutar de estas ventajas, pues sólo se le permite a seres de espectacular constitución física. Por contra, sus poderes mágicos son casi nulos. Su posición es la vanguardia del grupo y deben asumir la mayor responsabilidad en los combates cuerpo a cuerpo. A igualdad de armas, un guerrero infligirá más daño al enemigo que cualquiera de las otras clases. En algunos casos pueden golpear más veces en su turno si poseen un buen arma. Como ejemplo de algunos nombres que entran en esta clase tenemos "Fighter" o "Paladin" en «Bard's Tale».

● **Ladrón o explorador.** Son seres con grandes dosis de destreza. Su habilidad principal consiste en explorar el terreno encontrando las posibles trampas en él ocultas, desactivándolas, recogiendo objetos escondidos...Encabezarán la expedición si no estamos combatiendo, momentos en los que procurarán pasar desapercibidos. Suelen llevar pequeñas armas, como dagas, o de larga distancia, como arco y flechas. Sus poderes mágicos son limitados pero no inexistentes. Se corresponden con el primer nivel de un mago, en el mejor caso. Su aportación al combate es nula salvo en larga distancia, donde tampoco es ninguna maravilla. Aquí se incluye, por ejemplo, el "Ranger" de la serie «Phantasy».

● **Mago.** Su principal habilidad es el uso de las artes arcanas, de la magia. Pero la domina en lo que se refiere a lo no humano. O sea, puede hacer hechizos de combate, sortilegios para iluminar habitaciones...Todo lo que no sea influir en la naturaleza humana puede realizarlo (dentro de las limitaciones del juego). Su constitución física es deleznable: un golpe le mandará al otro barrio. Si has leído algún libro de la serie «DragonLance» verás que aquí encuadra perfectamente "Raistlin". Su puesto está en la retaguardia, lanzando hechizos como loco. Puede hacer uso de objetos mágicos, pero le están vedadas las armas. Suele apoyarse en un bastón de escasas cualidades ofensivas.

● **Curandero.** Es la función complementaria al mago. Domina los hechizos de objetivo humano. Puede curar a las personas, resucitarlas, hacer que leviten... Tiene más fuerza que el mago y se le permite algún arma de bajo poder, pero es algo débil en combate. De nuevo, su lugar es los puestos traseros desde los que supervisar el estado del grupo y actuar en consecuencia. Puede llevar mejor protección que el mago. En la citada serie es el papel de "Goldmoon". Antes de terminar, diré que estas dos últimas clases pueden compartir hechizos: de hecho, un mago puede tener una pequeña proporción de hechizos de salud (menos poderosos que los de su colega), y lo mismo ocurre con el curandero, con idénticas limitaciones.

ALGUNAS COSAS DE INTERÉS

Acaba de comercializarse en nuestro país con los manuales en castellano el primer juego de la serie "Dungeons & Dragons", hablamos de «Heroes of the Lance». Dicho juego se basa en las "Crónicas de DragonLance" que he citado anteriormente. Primero, si no has leído la citada serie y te interesan los RPG, estoy seguro que estos tres libros te van a encantar. Para que te hagas una idea, es como un RPG leído. Segundo, y volviendo a los juegos, puedo afirmar que es un excelente programa que dará numerosas horas de entretenimiento a quien lo juegue.

Con «Heroes of the Lance» serán dos los RPG publicados en España. El primero fue «Bloodwych» que ya tuvimos oportunidad de comentar en su día.

En cuanto al extranjero, he oído rumores de que se ha publicado, o está a punto, la segunda parte de un mítico RPG. Más el próximo mes.

Ferhergón.

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección:
Micromanía — Ctra de Irún Km 12.400 — 28049 Madrid
«Maniacos del calabozo»

LLEGA

En la mayoría de los cartuchos disponibles predomina el elemento arcade, lo que garantiza la adicción

La sensación que se experimenta la primera vez que se conecta la nueva consola Megadrive de Sega es la de estar jugando con una poderosa máquina recreativa. Esta espectacularidad es, sin duda, una de las características más llamativas de cara al usuario. Sin embargo, pese a ser importante, no es su única virtud.

MEGADRIVE

Durante el tiempo empleado en desarrollar el proyecto, se han tenido en cuenta, tanto a nivel técnico como de exigencias de mercado, hasta los más mínimos detalles. Resultado de estas investigaciones es, por ejemplo su compatibilidad con el modelo anterior de Sega. Con el empleo del correspondiente adaptador, es posible hacer funcionar el software, —anteriormente puesto a la venta—, de la consola de ocho bits en la Megadrive. De esta forma han intentado vencer gran parte de la resistencia de los usuarios poseedores de la primera consola a adquirir el modelo nuevo. Han creado una elegante alternativa para quienes pensaran mejorar su equipo de videojuegos, pero no estuvieran dispuestos a dejar de lado esos títulos "insustituibles" que todo jugador tiene en su colección.

Otra de las características, que contribuyen a aumentar la espectacularidad citada anteriormente, es la buena resolución en pantalla de la consola. Esta puede conectarse a cualquier monitor en color, ya sea RGB o de vídeo compuesto. Sin embargo, no hay que preocuparse si no se posee un buen monitor de color. La Megadrive tiene un magnífico modulador de vídeo que permite su contemplación plenamente satisfactoria en cualquier televisor.

El software: la clave del éxito

Al comienzo de este artículo, hemos hecho hincapié sobre las similitudes que la consola Megadrive y las recreativas presentan. Sin duda el desarrollo de los cartuchos con las mismas pautas seguidas en los juegos para las máquinas, —en los que Sega es una experta— ha contribuido a conseguir este objetivo. Gran parte del software disponible actualmente tiene como punto de partida ser conversiones de recreativas que ya existen en los bares, con lo que la publicidad está garantizada de antemano, en las que predomina en todo momento el ingrediente arcade, o lo que es lo mismo: acción trepidante, velocidad vertiginosa y dificultad sin límites.

Asimismo, la mayoría de los juegos permiten modificar desde el menú muchas de las opciones disponibles. De este modo podemos seleccionar el nivel de dificultad adecuado a nuestro juego; desde «Easy» para los más inexpertos o para hacernos con el control del personaje en las primeras partidas "de reconocimiento", hasta «Hardest», con una dificultad de locura, pasando por las opciones «Normal» y «Hard» cuando el dominio es mayor. Sin embargo, como norma podemos afirmar que el nivel de dificultad es bastan-

ZOOM



Inspirado en una antigua recreativa, el objetivo de nuestro simpático protagonista es perfilar las baldosas del suelo para colorearlas, esquivando a los enemigos. Adicción por encima de todo.

ALTERED BEAST



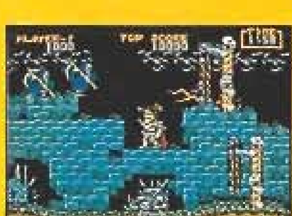
Fornidos guerreros, horribles monstruos, hechiceros, mutantes y todo tipo de sorpresas se dan cita en este arcade de lucha que destaca principalmente por el enorme tamaño de sus gráficos.

THE REVENGE OF SHINOBI



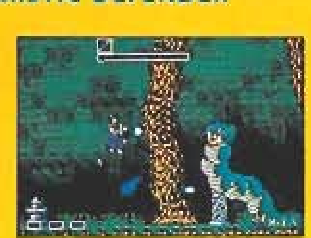
Esta nueva producción es una inmejorable demostración de lo que es capaz de hacer un guerrero ninja cuando se encuentra ante un objetivo justo y en una situación límite. Clásico entre los clásicos.

GHOULS'N GHOSTS



¿Te acuerdas de aquel pequeño guerrero con su armadura? Vuelve de nuevo la aventura con la segunda parte de «Ghosts'n Goblins», más monstruoso, más terrorífico, más adictivo. Una versión prácticamente calcada de la máquina recreativa.

MISTIC DEFENDER



Prisionera en un siniestro castillo la bella Alexandra espera que Yamato, un poderoso guerrero, sea capaz de vencer a las fuerzas del mal usando sus poderes mágicos y su innata habilidad para llegar hasta ella. Miles de enemigos en un combate sin igual.

SPACE HARRIER II



Otra segunda parte que incluso supera a su antecesor. Enormes gráficos y una velocidad nunca vista en un arcade conforman un magnífico programa, adictivo como hay pocos. Ten cuidado porque como te "enganches" se te olvidará casi hasta comer.

LA MÁQUINA DE JUGAR

LAST BATTLE



Dentro de las más pura usanza del clásico «Street Fighter», este arcade de artes marciales nos desafía a recorrer inhóspitos decorados plagados de fieros y hábiles enemigos.

SUPER THUNDER BLADE



Segunda parte del conocido arcade, esta vez con armas y gráficos aún más increíbles. Un juego super-rápido. Si te gustó «Thunder Blade» disfrutarás el doble con este cartucho.

THUNDER FORCE II



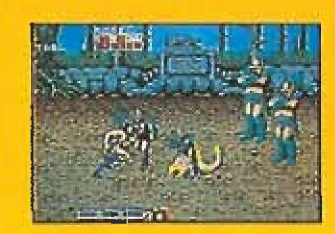
Un arcade alucinante con gráficos asombrosos en el que diriges una nave sobre la superficie de un extraño planeta; tu misión: disparar a todo lo que se mueve. Acción garantizada.

SUPER HANG-ON



Todo un clásico del mundo de las recreativas que te permitirá surcar el asfalto a más de 200 por hora con tu flamante motocicleta. El parecido con la máquina original es sencillamente increíble.

GOLDEN AXE



Excelente conversión de una de las mejores máquinas recreativas del pasado año. Los mejores elementos de los juegos de lucha aderezados con elementos mágicos dan forma a un arcade impresionante.

FORGOTTEN WORLDS



Toma la personalidad de un super-guerrero, que tiene que luchar contra cientos de enemigos diferentes para salvar a su planeta. Puedes participar con otro jugador a la vez, multiplicando por dos la emoción.

te elevado ya que se ha buscado prolongar la vida de los programas; si resultaran demasiado fáciles acabarían aburriéndonos casi inmediatamente.

Es posible del mismo modo, escoger, entre la amplia gama que cada título incluye, la sintonía, los efectos o las melodías que nos acompañarán en nuestras andanzas. El sonido es otro de los puntos fuertes de la Megadrive. Es verdaderamente espectacular: varios canales de música, efectos sonoros variados y todo ello en estéreo, bien a través de unos auriculares, conectándose a un equipo HIFI o a través del televisor.

Algunos detalles técnicos

Además de estar provista de un poderoso microprocesador de la serie 68000 que hace que vaya que se las pela, tiene también incluido otro microprocesador, el popular Z80 (MSX, Spectrum, Amstrad, etc). La misión de este componente es doble. Por una parte, ayudar en lo posible a su hermano mayor, el 68000, en lo que respecta a los juegos de 16 bits (gestión de gráficos, sonidos, etc) y por otra, actuar de corazón de la Megadrive cuando pretendamos hacer funcionar juegos de la consola Sega de 8 bits, ya que esta funciona basándose en un Z80.

La resolución es de 320 x 224 pixels, con 512 colores. Cada Sprite puede contener hasta 16 colores diferentes y el total de Sprites simultáneos es de 80. En cuanto al audio, puede simultanear hasta nueve canales musicales en estéreo y un décimo para efectos sonoros y de voz.

Posee además un slot de expansión que le abre posibilidades futuras ilimitadas. Entre ellas se encuentra poder conectar en red dos o más consolas (interface actualmente en desarrollo) y hacer funcionar juegos de la consola Sega de ocho bits.

A modo de conclusión podemos afirmar que la Megadrive es la consola más rápida y brillante que hemos tenido ocasión de probar, si bien es la más cara (todo hay que decirlo) y es además la única de 16 bits que puede actualmente adquirirse en el mercado. ■

ORIENTAL GAMES

Micro Style

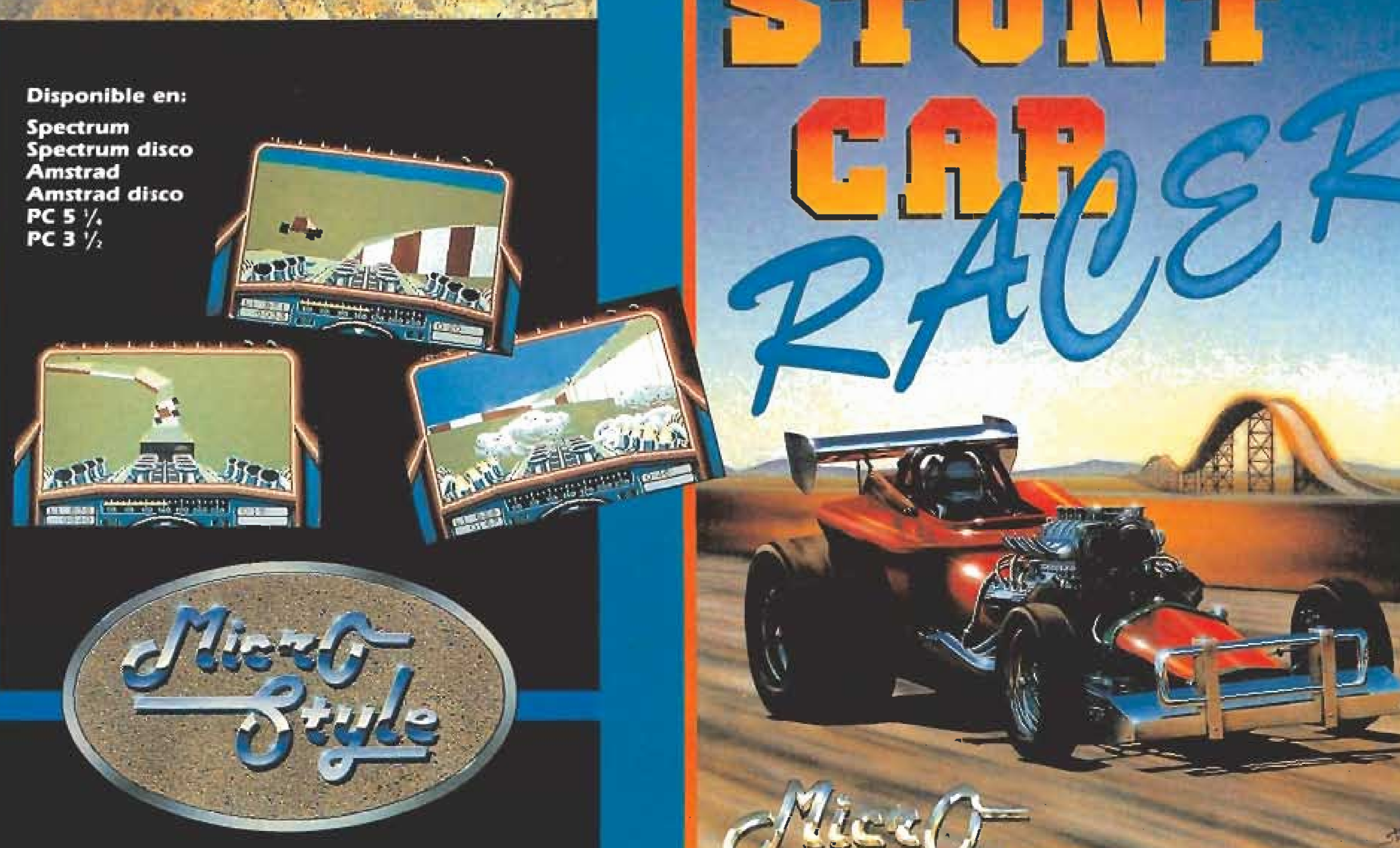
A NEW STYLE OF ACTION

MCM SOFTWARE

3 modalidades de lucha:
KENDO
KUNG-FU
KYO-KUSHIN-KAI

Disponible en:
Spectrum
Spectrum disco
Amstrad
Amstrad disco
Atari
Amiga

By Geoff Crammond





- TOPO/ELITE
- *En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC*



Cuando todavía no se ha olvidado la gran repercusión causada por «Viaje al centro de la Tierra», y cuando aún queda por ver el resultado que el juego es capaz de cosechar más alla de nuestras fronteras, estamos ya a punto de ver en nuestros ordenadores la nueva y aún más espectacular producción de Topo: «Gremlins 2», la primera licencia cinematográfica de Hollywood para el software español.

La plaga más divertida

De auténticamente histórico puede ser calificado, sin duda, el lanzamiento del programa, —previsto para el mes de Noviembre—, por ser la primera ocasión en la que un programa español es capaz de crear, incluso antes de su comercialización, un alto grado de expectación a nivel internacional.

De hecho, no se han escatimado medios a la hora de promocionar el programa y en la mayoría de las revistas europeas se han dejado ver las páginas de publicidad del juego, avaladas por los nombres de la compañía española y de Elite, cuyo papel en este proyecto no es otro que el de realizar las versiones de 16 bits del juego.

Como os podéis imaginar, la actividad desarrollada por el equipo de programación de Topo durante los meses que han transcurrido desde que se hiciera pública la obtención de la licencia sobre la película hasta el momento presente ha sido auténticamente febril, sobre todo si tenemos en cuenta que paralelamente otro proyecto también histórico como era «Lorna» estaba siendo paulatinamente convertido en realidad.

Pese a todo, las musas no faltaron a su cita y en un tiempo casi record las líneas maestras en torno a las cuales iba a girar el programa estaban fijadas. El desarrollo, personajes, número de niveles, peligros, trampas y todos los elementos que, convertidos en bits, lograrán que tu pantalla se llene de los bichos verdes más salvajemente divertidos de la historia del celuloide, estaban ya listos para poner manos a la obra...

Un arcade clásico

Aún es pronto para entrar a analizar las cualidades técnicas del programa y casi también incluso para describir su aspecto, ya que las imágenes que acompañan estas líneas es todo lo que Topo he querido ofrecer en primicia como adelanto del programa. En realidad, es también fácil comprender esta postura si tenemos en cuenta que en el momento de escribir estas líneas el programa se halla aún en pleno proceso de realización y por tanto, puede estar sujeto a muchas modificaciones tanto en su aspecto como en su propio desarrollo.



El bueno de Gizmo contempla las terribles «gamberradas» de sus hermanos.

SPECTRUM

La versión Spectrum de «Gremlins 2» está siendo desarrollada en España.



Por fortuna, hay algo sobre lo que sí se puede hablar profusamente y son precisamente esas líneas maestras que van a marcar el estilo del programa. «Gremlins 2» ha sido concebido como un clásico arcade de plataformas aunque con unos gráficos de un tamaño considerablemente superior al que este tipo de juegos nos tienen acostumbrados. El mapeado estará formado por tiras lineales de pantallas que nos permitirán recorrerlas tanto hacia la izquierda como hacia la derecha, encontrando en cada una de ellas tanto objetos que formarán parte de los decorados como, por supuesto, diversos enemigos que nos atacarán.

Nuestro personaje podrá moverse en todas direcciones, caminando, saltando y haciendo uso de diferentes armas de fuego, siendo éstas de vital importancia en el desarrollo del juego. La estructura total del programa está compuesta por seis niveles diferentes que se corresponden con otros tantos pisos pertenecientes al gigantesco rascacielos propiedad de las empresas Clamp. Al comienzo de cada fase veremos a Billy (por supuesto el personaje a quien nosotros controlamos) dentro del ascensor que comunica entre sí las diferentes plantas; las puertas se abrirán y accederemos a la fase en curso, donde tan sólo deberemos esforzarnos por lograr un objetivo ineludible: encontrar uno de los seis objetos que aparecen en nuestro marcador. Sólo tras haberlo recogido (y deberemos ser rápidos porque disponemos de un tiempo límite) se nos permitirá acceder de nuevo al ascensor para trasladarnos a la siguiente planta.

Nuestro objetivo final es precisamente llegar hasta el nivel seis y completarlo, conjurando así el peligro que se cernía sobre todos los habitantes de Nueva York; en caso de que no lo consiguiéramos los gremlins escaparían del edificio y la ciudad estaría totalmente perdida.

Piso a piso

El juego comienza en el centro de control del gigantesco edificio, y por tanto los decorados estarán formados por aparatos electrónicos de la más diversa índole. En cuanto a los peligros que encontraremos podemos citar los cables eléctricos chispeando, los cajones de los ficheros abriéndose y cerrándose y al-



Para mantener el toque cómico de la película se incorporarán animaciones protagonizadas por los gremlins.



La acción se desarrolla en un gigantesco rascacielos. El ascensor comunica las diferentes plantas del mismo.



Seis años después de que los «Gremlins» creados por Joe Dante y Steven Spielberg dieran las navidades a los habitantes de Kingston Falls, un pequeño y representativo pueblo del "american way of life", viene al mundo «Gremlins 2, la nueva generación».


En el laboratorio los armarios esconden peligrosas sorpresas.

Los cursis y enamorados adolescentes de entonces, Billy Peltzer (Zach Galligan) y Kate Beringer (Phoebe Cates), viven ahora en Nueva York. Allí trabajan a las órdenes de una multinacional dirigida por Daniel Clamp (John Glover) y comparten aventuras con Foster (Robert Picardo) y Marla (Haviland Morris), un detective privado y su supervisora que investigan a Billy; Grandpa Fred (Robert Prosky) y Microondas Marge (Kathellen Freeman), presentadores de programas de televisión de fluor y cocina respectivamente; el matrimonio Futtermans (Dick Miler y Jackie Joseph); los vecinos de Billy y Kate en «Gremlins»; el comerciante de bichitos (Keye Luke) y el doctor Catherter (Christopher Lee) en cuyo laboratorio de investigación científica se pueden encontrar extraños cruces hidropónicos de frutas y verduras, tarántulas, una anguila eléctrica, bulliciosos monos, un elefante o una deliciosa vaca que hubiera encantando a Buñuel para dirigirla en «El fantasma de la libertad».

En las vidas de todos ellos se cruzan, primero, el bueno de Gizmo, el amistoso y tierno mogwai, y, luego, por culpa de remojones en el agua, luces brillantes y comidas después de media noche, los gremlins. Rick Baker es el creador físico de estos nuevos bichitos. Nacidos después de tres meses de intenso trabajo en su taller, la característica más importante de los modernos gremlins, en comparación con los antiguos, es que ahora sus caracteres están más definidos, y varios de ellos (Lenny, George, Daffy, Mohawk, etc.) son reconocidos por el espectador individualmente. Muñecos elaborados con caucho y pelo, y dotados de cráneos de fibra de vidrio, fueron pintados con innumerables tonos y gamas de verde.

El núcleo de la acción de «Gremlins 2, la nueva generación» se desarrolla en el centro Clamp, un rascacielos más alto que las nubes, y corazón de los negocios de Daniel Clamp, un imperio que lo mismo trafica con cadenas de televisión por cable que con mermeladas, solares, pisos o cualquier mecanismo financiero susceptible de ser comprado y vendido con una ganancia económica. En tamaño emporio se meterán los gremlins que, como si del asalto a una fortaleza se tratara, irán ocupando y arrasando piso a piso, planta a planta, el gran rascacielos, símbolo de la sociedad más moderna y avanzada de Nueva York en el siglo XX.


La fama ha llegado. El jefe de la pandilla es entrevistado en televisión.

Un personaje más de la película es el sofisticado sistema de seguridad de este «edificio inteligente», bautizado por su diseñador, James Spencer, como «una catedral de la codicia». Inspirado en la magnitud de la catedral de Reims, sus decorados fueron construidos en un estudio de la Warner Bross. El plató, con una superficie total de cerca de 1.000 metros de profundidad, suspendido encima de soportes de acero desde los que, a través de oscuros y lóbregos túneles subterráneos, atacan los gremlins la fortaleza del siglo XX. Los decorados de los diferentes espacios del rascacielos se construyeron en mármol, acero y hormigón, y su atrio, superior a los 12 metros, se transformó en un también simbólico complejo comercial con más de cincuenta tiendas de moda.





«Gremlins 2» ha sido concebido como un clásico arcade de plataformas, plagado de peligros.



Si no conseguimos detener a los simpáticos bichitos, estos escaparán del edificio y destruirán la ciudad.







Las escenas cómicas se mezclan con sustos terribles.



Los caracteres de cada nuevo gremlin están perfectamente definidos.

Tanto la primera como la segunda parte de las aventuras cinematográficas de los gremlins han sido dirigidas por Joe Dante, a petición de Steven Spielberg. Roger Corman fue quien «descubrió» su talento para el cine (que ha dado lugar a películas tan desiguales como «Piraña», un episodio de «En los límites de la realidad», «Exploradores», «El chip prodigioso» o «No matarás... al vecino») pero ha sido, sin duda, su colaboración con el director de las aventuras de Indiana Jones lo que ha hecho su nombre popular. Ambos comparten un «mono» por el séptimo arte y unos conocimientos enciclopédicos sobre éste que llevaron a Keye Luke a apodarlos «Volumen 1» y «Volumen 2».

La obsesión se refleja en los homenajes que ambos dedican en sus películas a viejos géneros cinematográficos. En «Gremlins 2, la nueva generación» estos tics y guiños al cómplice espectador están basados, especialmente, en los añejos gags desmadrados y en los sustos terribles de la época en que el cine todavía no había aprendido a hablar. Es algo lógico si tenemos en cuenta que el soporte de esta película lo constituyen acciones cómicas y de terror sin diálogos. Todo al servicio del caos anárquico de los gremlins, contrapuesto al supuesto orden de los humanos. ■

Santiago Erice

guna que otra sorpresa inesperada e igualmente desagradable.

En la segunda planta está el estudio de televisión de las empresas Clamp, y en consecuencia monitores, cámaras, focos y demás cachivaches servirán de fondo a esta parte de la aventura. En el lado de los peligros hay que mencionar la existencia de microondas y micrófonos.

El tercer piso contiene todo el material perteneciente al laboratorio del Dr. Catherters, entre el que figuran las mesas de trabajo, las probetas y las jaulas de los animales con los que éste experimenta. Aquí nos enfrentaremos contra agresivos mandriles o gremlins escondidos en los armarios entre otros peligros.

La cuarta fase se desarrolla en el despacho del todopoderoso Mr. Clamp, un auténtico monumento a la tecnología. Desgraciadamente también es un lugar lleno de amenazas: sillas hidraúlicas que suben y bajan, extintores voladores y un inoportuno gremlin que, serrucho en mano, se dedica a agujerear el piso del despacho.

En el piso quinto encontraremos uno de los decorados más espeluznantes ya que ha sido el elegido por el gremlin-araña como su guarida. Radiadores expulsando vapor, cables eléctricos y gremlins con serruchos serán algunos de los desafíos que tendremos que afrontar para acceder al sexto y último piso.

El gran hall de entrada al edificio, donde se desarrolla la escena final de la película, sirve también como punto y final para el juego. Eso sí, antes de poder cantar victoria nos las tendremos que ver con plantas enredaderas asesinas y, por supuesto, incordiantes gremlins en un postrero esfuerzo por hacernos morder el polvo.

Quien espera...

En fin, no nos queda más remedio que echarle paciencia y aguantar estoicamente los largos días que nos separan de la fecha de lanzamiento del programa... mientras tanto, al menos nos queda el consuelo de poder disfrutar en celuloide de las aventuras de los monstruos más encantadores creados por el séptimo arte. ■

José Emilio Barbero


¡¡POR FIN!! Tras una larg
LORNA
DISPONIBLE:
PC
Atari
Amiga
Spectrum
Amstrad
MSX
El juego más esperado en la
ERBE
ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 - Fax 563 46 41

a espera topo soft presenta

VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

historia del software español







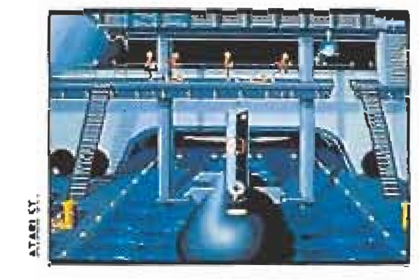
Superagentes en acción



■ *DOMARK*

■ *En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC*

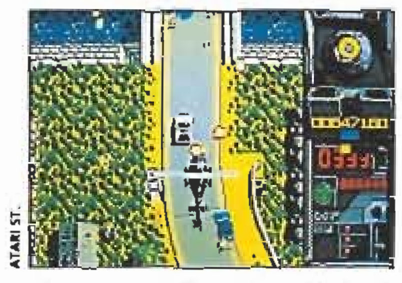
Aproximadamente cada dos años los aficionados a las películas de espías recibimos nuestra ración de James Bond.
Este pasado verano no ha habido estreno y nos hemos quedado algo decepcionados.
El mal, sin embargo, es menor para los que tenemos un ordenador, porque Domark ha tenido el detalle de realizar la conversión a nuestras pantallas de una de las antiguas películas de 007.



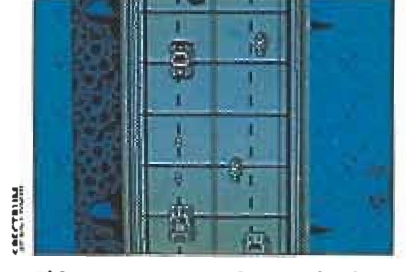
Manejando un pequeño cursor tendremos que eliminar a los secuaces del malvado Stromberg.



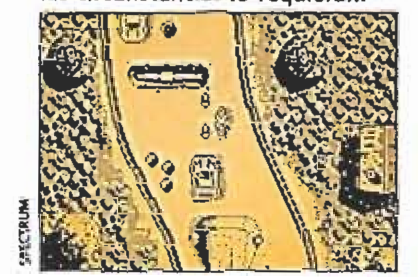
Nuestro vehículo se convertirá en un sofisticado submarino cuando las circunstancias lo requieran.



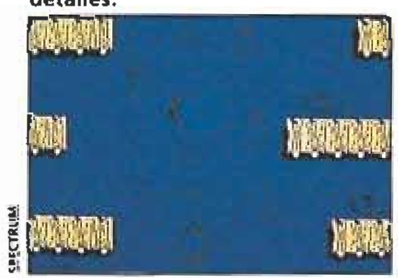
El aspecto gráfico se ha cuidado al máximo incorporando cientos de detalles.



El juego es un arcade en seis niveles que sigue fielmente el desarrollo de la película.



La primera fase nos servirá para recoger fichas que nos permitirán comprar nuevas armas.



La acción es trepidante en muchos de los momentos, como corresponde a un juego de este tipo.

La espía que me amó

«La espía que me amó» es una de las últimas películas que tuvieron como protagonista a Roger Moore, no es quizás la mejor de ellas pero sí la que más éxito tuvo. En esta cinta el actor que encarnaba al más famoso agente secreto de todos los tiempos tenía a su cargo una nueva versión, algo remozada, del ya mítico Aston Martin repleto de "gadgets" con el que el primer Bond recorría las carreteras de los más exóticos países. Ahora "Q", el ingenio creador de los más curiosos artilugios puestos al servicio de los miembros de élite del espionaje británico, ha transformado de tal forma el auto que éste es incluso capaz de sumergirse.

Algo muy útil para la aventura que nos ocupa, porque el elegante agente tendrá que infiltrarse junto a Anya, una superagente rusa que le ayuda en su misión —papel interpretado por la bellísima Barbara Bach—, en la fortaleza submarina de Karl Stromberg, un archivillano que ha capturado dos submarinos nucleares, uno americano y otro ruso, con cuyos misiles amenaza con destruir las ciudades de Nueva York y Moscú.

El juego

El juego, última entrega de Domark después de «Licencia para matar», es un arcade dividido en seis fases que recrean el desarrollo de la película. El primer nivel nos permite recorrer una carretera, con el nuevo y extraordinario vehículo, mientras recogemos fichas que luego nos servirán para comprar armas diferentes en otros momentos del juego, tales como lanzamisiles, ametralladoras o blindaje de nuestro vehículo.

En la segunda fase nuestros dos héroes deben impedir que los secuaces de Stromberg les conviertan en pasto de los tiburones, para evitarlo el automóvil se transforma en un submarino equipado con los más modernos sistemas de defensa.

Si sobrevivimos nos encontraremos en la base donde está escondido uno de los submarinos. Manejando un pequeño cursor tendremos que eliminar a los secuaces del malvado con un mecanismo similar al de «Operation Wolf». El cuarto nivel consiste en reprogramar el ordenador para que no reciba la orden de lanzar los misiles. En la quinta fase Anya tras ser descubierta ha sido hecha prisionera en la base de Atlantis; tendremos que rescatarla en el plazo límite de una hora si queremos volverla a ver con vida. Llegados a este punto tendremos la oportunidad de enfrentarnos con Stromberg en persona en un duelo final a vida o muerte, con el que concluirá nuestra aventura.

Como podéis ver un programa que promete ser variado y como se aprecia en las fotografías, tanto en la versión de Atari como en la de Spectrum, cuenta con unos gráficos bastante atractivos —salvando claro está las naturales diferencias entre las capacidades de cada ordenador— y una acción trepidante como corresponde a una película del superagente que renace en este arcade.

O sea, que los fans de James Bond estamos de suerte y vamos a tener que ir desempolvando nuestros viejos smokings mientras aclaramos nuestra voz para decirle a la chica de turno la famosa frase de: «Mi nombre es Bond, James Bond». Y aunque no se lo crea no te preocupes, ella se lo pierde. ■

J.G.V.



Roger Moore y Barbara Bash comparten papel protagonista en la película.

1990 2ND EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP

Los veinte participantes seleccionados para celebrar la final nacional en Madrid, en el momento en el que vosotros leéis estas líneas, habrán demostrado ya su habilidad frente a las pantallas de los ordenadores en los que han competido, ya que la competición ha tenido ya lugar. Sin embargo, las fechas preestablecidas para confeccionar la revista, así como su impresión y distribución a todos los puntos de España, nos impiden adelantaros ahora cuál ha sido el desenlace del evento. Prometemos daros cumplida información en el próximo número de lo que allí aconteció. Permanecer a la escucha.


Buggy
RANGER
RANGER
A-21
MADE IN HELL
EN EL AÑO 2019, EL HOMBRE HA FABRICADO OTRAS MAQUINAS, QUE REBELANDOSE INVADEN LAS CIUDADES ARRASANDO TODO LO QUE ENCUENTRAN EN SU CAMINO. LA DESOLACION SE APODERA DEL MUNDO. SE HAN CONVERTIDO EN LA MAYOR AMENAZA. Y SOLO UN "BUGGY RANGER" PUEDE DETENERLES.
SI PUEDES MANEJAR UNA TORRETA "FLOATING-ROLL" EQUIPADA CON TRES TIPOS DE MISILES...
SI QUIERES CONDUCIR UN TODO TERRENO DE COMBATE CON MOVILIDAD TOTAL Y CARGADO CON MINAS DE CONTACTO...
SI TIENES HABILIDAD PARA ENFRENTARTE A MULTIPLES MAQUINAS HOSTILES Y ESTAS PREPARADO PARA VIVIR EL PELIGRO DE LA CARRETERA...
SUBETE A UN BUGGY RANGER, ¡¡YA!!
SPECTRUM AMSTRAD MSX PC
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID. (91) 542 72 87
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: 673 90 13
VENTAS POR CORREO: 450 89 64
TAMBIEN CON
VISA



Un juego excepcional

BEAST II

■ PSYGNOSIS ■ Disponible: AMIGA

■ V. Comentada: AMIGA

Psygnosis ha puesto por fin en nuestras manos la prometida segunda parte de «Shadow of the Beast», uno de los juegos más sorprendentes y perfectos jamás creados para Amiga.

Si ya la primera parte puso el listón muy alto ante el tamaño y calidad de los gráficos, los excelentes efectos sonoros y la perfección de movimientos tanto de los elementos móviles como de los decorados, esta nueva producción mantiene intacto el nivel de calidad, mejorando ampliamente la dinámica del juego incorporando nuevos elementos de estrategia y aventura.

Ahora, no solamente debemos destruir a todo lo que se nos ponga por delante, sino que deberemos dialogar con nuevos personajes y a veces prestarles la ayuda que necesiten para obtener importantes informaciones que nos ayuden a avanzar en nuestro camino. Para ello disponemos de una serie de teclas que, pulsadas en las situaciones adecuadas, nos permitirán hablar con otros personajes u ofrecerles algunos de los objetos que hayamos recogido.

Para ello nuestro protagonista puede disponer de un máximo de cuatro objetos que puede seleccionar mediante las primeras teclas de función. Al comenzar el juego el primer espacio queda ocupado por una esfera atada a una cadena que nos servirá como eficaz arma contra la mayoría de los enemigos (sustituyendo así a los puñetazos que eran en la primera parte nuestro único arma inicial), pero podemos recoger nuevos objetos de manos de ciertos enemigos o abriendo cofres que iremos encontrando en nuestro camino, en algunos de los cuales podremos también obtener monedas de oro con las que podremos comprar otros objetos.

Una botella situada en la parte inferior de la pantalla señala en todo momento nuestra energía, sustituyendo al marcador numérico y al indicador de ritmo cardiaco de la primera fase. Podremos recargar nuestra energía haciendo uso de ciertas pociones, mientras que deberemos hacer uso correcto de llaves y armas especiales sin las cuales sería imposible destruir a determinados enemigos.

Nuestra opinión

Es posible que las mejoras a nivel técnico sean prácticamente imperceptibles y que incluso algunos usuarios echen de menos la excelente sensación de realismo obtenida en la primera parte mediante el uso de múltiples planos de scroll, que en esta nueva entrega resulta mucho menos espectacular. Pero debemos destacar que las mejoras han sido realizadas básicamente sobre la jugabilidad del programa, convirtiendo lo que fue un arcade en una intrigante aventura en la que debemos calcular nuestros movimientos antes de actuar y aprovechar al máximo los personajes de nuestro entorno. Y todo ello con la excelente animación y los enormes gráficos que tanto nos sorprendieron en la primera parte.

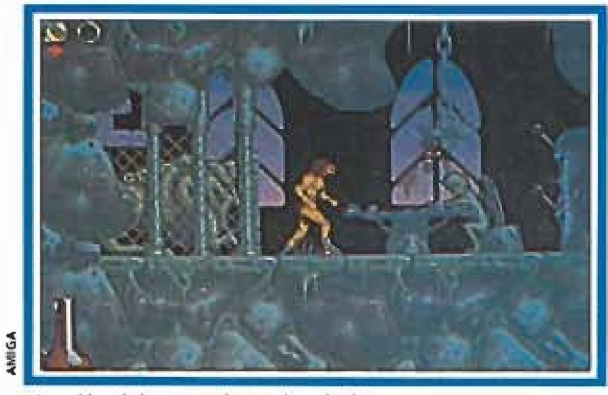
Se ha optimizado al máximo el acceso a disco y así el primero de los dos discos del programa contiene únicamente la increíble secuencia de presentación (una verdadera película en el ordenador), mientras que una vez insertado el segundo todo acceso se realiza sobre el mismo. Los que sean incapaces de esperar entre una partida y otra pueden optar por eliminar la escena que, sobre una maravillosa banda sonora, aparece al finalizar cada partida, y solamente se accede a disco durante el juego al penetrar en nuevas zonas del mapeado.

En resumen, nos encontramos ante un juego excepcional, insuperable en todos los frentes que, pese a su relativamente escasa originalidad, consigue trasladar a nuestro Amiga toda la velocidad y realismo que hasta ahora solamente era posible obtener en la máquinas recreativas. ■

P.J.R.



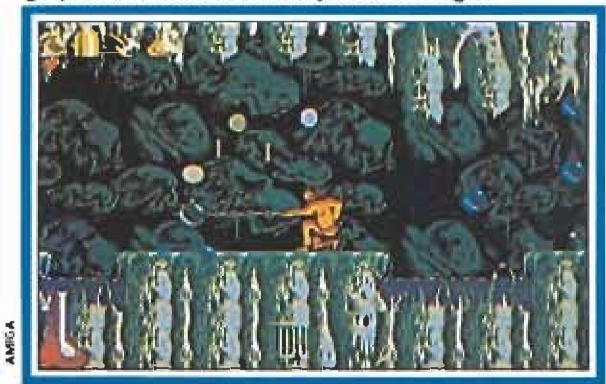
El primer disco contiene exclusivamente la increíble película de presentación.



No sólo debemos destruir a lo loco cuanto se nos ponga por delante, a veces es preciso dialogar.



Nuestro protagonista dispone de cuatro objetos que puede seleccionar en cada momento.



Esta segunda parte incorpora importantes mejoras que afecta principalmente a la jugabilidad.



El juego mantiene la excelente animación y los enormes gráficos que tanto sorprendieron en la primera versión.



Psygnosis ha conseguido trasladar al Amiga toda la velocidad y el realismo propio de las recreativas.

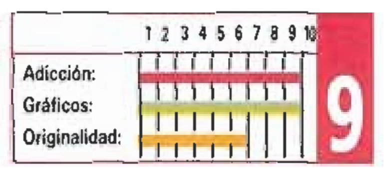
CONSEJOS y TRUCOS

■ *El personaje que está siendo raptado por un demonio, justo después de atravesar un puente defendido por voraces peces carnívoros, se mostrará muy agradecido con nosotros si eliminamos rápidamente a su agresor.*

■ *Dado que una vez hayamos conseguido el hacha disponemos de un tiempo muy limitado de uso, es recomendable emplearla únicamente ante los enemigos que demuestren ser invulnerables a la cadena.*

■ *En la zona de las jaulas será preciso hacer correcto uso de las palancas situadas en la paredes para desplazar el garfio y agarrar firmemente la gigantesca roca situada en el suelo.*

■ *No destruyas a lo loco a ningún personaje sin antes haber agotado todas las posibilidades de diálogo.*



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **REGRESO AL FUTURO II** — IMAGEWORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **3D TENNIS** — PALACE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **MIDNIGHT RESISTANCE** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **SLY SPY** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **AUSTRALIAN GAMES** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **LA ESPADA SAGRADA** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **DAN DARE III** — VIRGIN MASTERTRONIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **HEROES OF THE LANCE** — SSI/U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **VENDETTA** — SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **ANGEL NIETO POLE 500** — OPERA SPORT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

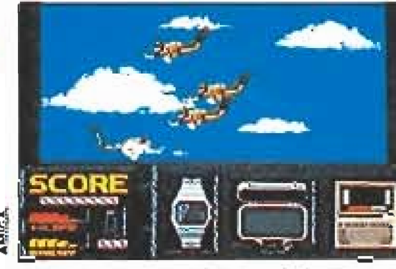
16 BITS

1. **LOOM** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
2. **LORNA** — TOPO SOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **SHADOW OF THE BEAST II** — PSYGNOSIS *(Amiga)*
4. **REGRESO AL FUTURO II** — IMAGEWORKS *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **3D TENNIS** — PALACE *(Atari ST, Amiga)*
6. **FIRE & BRIMSTONE** — FIREBIRD *(Atari ST, Amiga)*
7. **SLY SPY** — OCEAN *(Atari ST, Amiga)*
8. **HEROES OF THE LANCE** — SSI/U.S. GOLD *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **MANIAC MANSION** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **STARBLADE** — SILMARILS *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

Espía para todo

SLY SPY

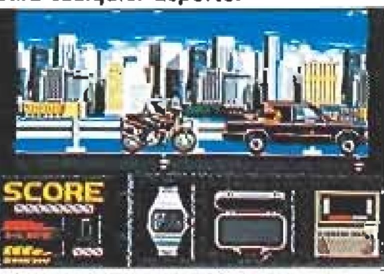


Nuestro protagonista está dotado para cualquier deporte.

OCEAN **V. Comentada: COMMODORE**

Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST y AMIGA

Seguramente, muchos de vosotros habréis podido jugar con la máquina recreativa de cuya conversión al mundillo de los ordenadores vamos a ocuparnos ahora. «Sly Spy» en su versión original viene avalada por una de las compañías más fuertes del mercado de las recreativas: Data East. Su nombre unido al de una de las compañías con mayor prestigio dentro del mundo del software, Ocean, implica normalmente adicción y buenos gráficos. Veamos si esta vez también lo han conseguido.



A lomos de una moto viviremos trepidantes y arriesgadas escenas.



Repartir porrazos a diestro y siniestro es una forma como otra cualquiera para descargar agresividad.

Repartidas por toda la superficie del globo hay una innumerable cantidad de asociaciones dedicadas a los más diversos quehaceres, pero habitualmente con loables objetivos. Hace algunos años se fundó un pequeño grupo que, en principio, no se diferenciaba demasiado de los demás; sin embargo, poco a poco, en el cuerpo directivo fueron tomando posiciones unos individuos sin escrúpulos cuyo único deseo era dominar a sus semejantes. Infiltrándose en todos los países pronto instauraron una dictadura que controlaba la mayoría de los gobiernos del mundo.

El "Concejo para la Dominación del Mundo", como denominaron la organización, está a punto de apoderarse del planeta. Pero, todavía queda una esperanza para la libertad: "Sly Spy". El agente especial más especial de los servicios secretos está dispuesto a llegar hasta la fortaleza donde anida el mal. Para esta especie de James Bond informático el peligro es una diversión y la muerte por la libertad un orgullo. ¡Ahí es nada!. Imaginaros que váis a ser vosotros los que le acompañaréis en su aventura y preparaos para la acción.

¡Que se preparen los malos!

«Sly Spy» es un arcade lleno de trepidante acción que transcurre en nueve niveles diferentes. Tendremos que tirarnos en paracaídas, conducir potentes motocicletas o sumergirnos en las aguas del océano, todo ello aderezado con el encanto especial de unos cuantos cientos de miles de enemigos que intentan por todos los medios convertirnos en papilla de agente secreto.

Para defendernos de tanto malvado suelto sólo disponemos de nuestros reflejos y de tres tipos de armas diferentes. Una de ellas es la típica pistola que aunque es bastante efectiva, no lo es tanto con algún que otro supermalvado que aparece de vez en cuando, la segunda es una ametralladora que dejarán caer al-

AMIGA

«Sly Spy» en su versión Amiga podría ser definido como un arcade metido en un ordenador, con gráficos poco menos que perfectos y un nivel de adicción terrible. Si encima, y gracias al disco, se limitan al máximo los tiempos de espera entre la carga de las diferentes fases, pues eso, un estupendo arcade y una extraordinaria conversión.

CONSEJOS y TRUCOS

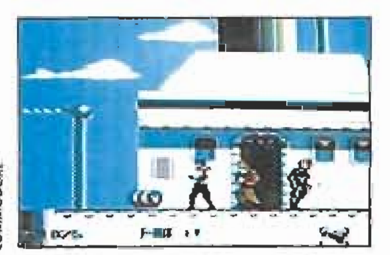
- *Dale gusto al gatillo porque es lo que principalmente debes hacer en todas las fases.*
- *Cuando estés con la moto procura no dejar que ésta llegue al principio o al final de la pantalla porque al aparecer los malos por ahí te harán picadillo, muévete continuamente.*
- *Cuando veas la metralleta no lo dudes, lánzate de cabeza hacia ella; es el arma más efectiva y te evitará la pérdida de mucha energía.*
- *En general, este juego no es muy difícil en las primeras fases y enseguida conseguirás avanzar. Luego las cosas se complican así que utiliza los primeros niveles para hacerte con el manejo de tu personaje.*





Los enemigos son muy variados y supondrán un nuevo reto en cada una de las pantallas del juego.

El Concejo para la dominación del mundo está a punto de controlar totalmente el planeta. Sólo Sly Spy es capaz de impedirlo.


COMMODORE

Para defendernos de nuestros oponentes contamos con nuestros reflejos y tres tipos diferentes de armas.


COMMODORE

Tanto el movimiento como el scroll y el sonido son perfectos y se corresponden fielmente con el original.

gunos enemigos y que rápidamente recogeremos pasando sobre ella —ahora es cuando eliminaremos a todo lo que se nos ponga por delante—, la tercera y última es la llamada pistola de oro; este arma hay que recogerla a trozos, pero cuando esté completa no habrá quien ose desafiarnos porque es, prácticamente, un cañón portátil. También podremos recoger munición, recargas de energía o tiempo extra para llegar al final de la fase.

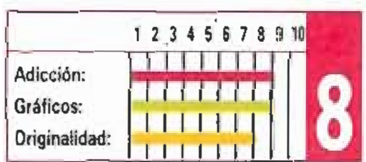
Los enemigos son muy variados y van desde los submarinistas en el océano a los pilotos suicidas cuando controlamos la moto, por citar un par de ejemplos. En algunos niveles nos enfrentaremos también, inevitablemente, con el típico enemigo de final de fase de descomunales dimensiones, que nos hará sudar la gota gorda antes de ser eliminado. Eso, si antes no perdemos las tres vidas que tenemos para llegar al final.

Una excelente conversión

Ocean, como es habitual, se ha lucido en esta conversión. Los gráficos son muy similares al arcade original, salvando las diferentes capacidades gráficas entre un Commodore y una "coin-op". El movimiento, el scroll y el sonido son estupendos. Y como consecuencia de todas estas cualidades el nivel de adicción es altísimo, sin llegar en ningún momento a ser uno de esos juegos desesperantes en los que es imposible pasar de pantalla.

Sólo dos pegas, la corta duración de algunas fases y el tiempo de espera entre carga y carga, cosa por otra parte inevitable en un juego de estas características. ¡Arcademaniacos, a por todas! ■

J.G.V.



El colorido no da la adicción

SHADOW WARRIORS

■ *OCEAN* ■ *V. Comentada: SPECTRUM*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA*


SPECTRUM

El juego se desarrolla en seis fases, en las que deberemos librar a una ciudad del poder de un terrible luchador oriental y sus secuaces.

SPECTRUM

Si bien los gráficos del juego están perfectamente tratados, su total falta de originalidad le hacen perder muchos enteros.

Nos preguntamos si existirá alguna claúsula en los estatutos de las compañías de software que les obligue a realizar periódicamente un juego de artes marciales con el que de nuevo nos demuestren algo que ya sabíamos: las imitaciones nunca pueden resultar originales.

«Shadow Warriors», la máquina que desfilara hace algunos meses por nuestra sección Arcade Machine, es la enésima repetición de lo anteriormente expuesto y tanto Teque, la autora del juego original, como Ocean, la responsable de las conversiones que ahora llegan a las pantallas, demuestran desde luego muy poco interés en ofrecernos productos con un mínimo de originalidad.

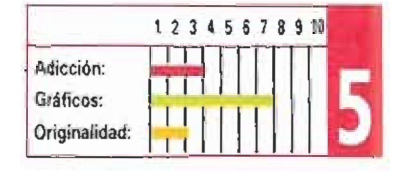
Puestos a ahorrarse trabajo, la verdad es que ni siquiera se han molestado en buscar un argumento atractivo, y de hecho en apenas diez líneas nos vienen a explicar que nuestra misión consiste en librar a una ciudad americana de las garras de un terrible luchador oriental y sus cientos de secuaces, asumiendo el papel de los Guerreros de la Sombra, unos expertos luchadores al servicio del bien.

El resto os lo podéis imaginar, el mismo juego de siempre de artes marciales con «scroll» horizontal de izquierda a derecha y tan descaradamente parecido a otros títulos como «Double Dragon» o «Ninja warriors» que a veces resulta incluso posible confundirlos entre sí.

Como siempre, a medida que caminemos aparecerán enemigos con los que deberemos pelear, como siempre habrá que derribarlos varias veces para destruirlos, como siempre podremos recoger objetos y nuevas armas, como siempre tendremos que vérnoslas con gigantescos enemigos de final de fase y como siempre nos vuelven a obligar a preguntar lo mismo: ¿es que se ha acabado la imaginación en el mundo del videojuego?

A este sombrío panorama (¿será a esto a lo que hace referencia la palabra «shadow»?) hay que contrastar el hecho de que a nivel técnico por lo menos el juego sí alcanza un nivel de calidad aceptable, destacando sobre todo el rico y acertado colorido de que se ha dotado tanto a los decorados como a los personajes. Desgraciadamente si en la vida cotidiana se aplica el dicho de que el dinero no da la felicidad, mucho nos tememos que trasladando esto al mundo del software habría que decir que el colorido no da la adicción, y mucho menos la originalidad. En fin, que si pese a todo estáis dispuestos a afrontar seis fases más de lo mismo de siempre, allá vosotros... quedáis avisados. ■

J.E.B.





DROSOFT, S.A.
FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

- DOUBLE DRAGON II
- MAGIC JHONSON'S
- METAL ACTION
- SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS
- CHOY-LEE-FUT KUNG-FU
- MORTADELO Y FILEMON II

DUNCAN DHU
"Cien gaviotas"
GABINETE CALIGARI
"Cuatro rosas"
HOMBRES G
"Venezia"
DANZA INVISIBLE
"Sabor de amor"
SINIESTRO TOTAL
"Bailaré sobre tu tumba"
DINAMITA PA LOS POLLOS
"Bourbon"
LOS SECRETOS
"Déjame"
LOQUILLO Y LOS TROGLODITAS
"El ritmo del garaje"



¡Estos videojuegos te van a sonar...!

Consigue en tu tienda habitual cualquiera de estos 6 hits en videojuegos.

Por la compra de cada uno de ellos recibirás la musicassette "DROSOFT- MEGAPOP" con la mejor recopilación de canciones de los grupos más punteros del Pop español

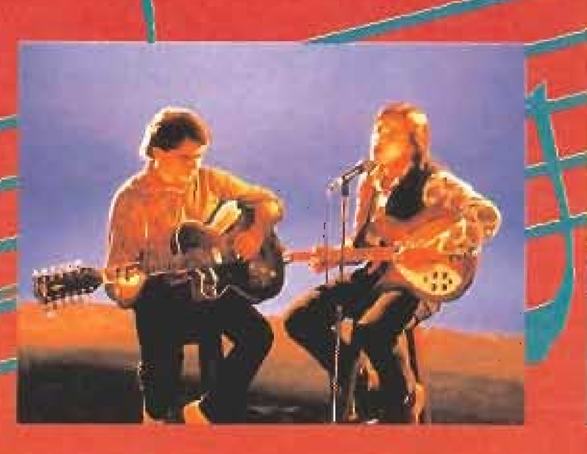
COMPLETAMENTE
GRATIS

Del 15 de septiembre al 15 de octubre













Pesadilla en tu ordenador

WEIRD DREAMS

■ RAINBIRD ■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA

Con un cierto retraso llega ahora a nuestro país uno de esos programas en los que merece la pena fijarse. Un desafío nuevo y diferente, que llega con aires renovados.



AMIGA

Todos los objetos tienen una utilidad aunque a veces es difícil descubrirla.

Fíjate en esa chica, es simpática, pero siempre se mantiene distante. No parece tener familia y siempre camina con un aire melancólico.

Aunque resulte increíble, en su frágil cuerpo femenino se esconde el alma de un demonio, expulsado de los avernos por haber desafiado al Gran Señor del Mal. Si supieras el desprecio que siente por ti y la que te está preparando no dormirías tan tranquilo...

Esta historia que acabáis de leer es lo que le ocurre al protagonista de «Weird Dreams». Cuando nuestro héroe es anestesiado para realizarle una pequeña operación, el demonio que anida en el alma de su admirada compañera se apodera completamente de su cerebro, haciéndole sufrir las más terribles pesadillas de las que nunca despertará a no ser que supere las más peligrosas pruebas.

Como una película

Si algo llama la atención en este programa es la sensacional ambientación con que está presentado. Los decorados por los que transcurre la acción son extraordinarios, completamente surrealistas, no en vano el grafista que ha realizado los diseños es Hermann Serrano, un dibujante de origen español, que cuidó especialmente la realización del juego.

El programa consta de una serie de pruebas que hay que superar y sobre las que no se nos da ninguna pista. La aventura comienza nada más perder el conocimiento nuestro héroe. Nuestra primera tarea es ayudarle a salir de una gigantesca máquina de algodón dulce, cuando lo hayamos conseguido apareceremos en una tranquila feria. Date la vuelta y corre hasta llegar a la «Sala de los Espejos», verdadero centro del juego donde cada una de las direcciones posibles nos lleva a una pesadilla diferente. Pelear contra una enorme avispa o defendernos de un, aparentemente inofensivo, grupo de tulipanes, son sólo un ejemplo de las extrañas misiones que tendremos que acometer. La única puntuación que nos da el programa es un porcentaje, cuando más se acerque al cien por cien más cerca estaremos de la salida de la pesadilla.

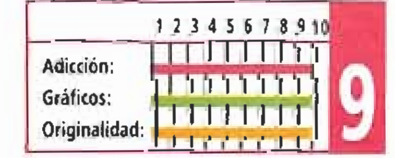
No penséis que «Weird Dreams» es un arcade. Nada más lejos de la intención de sus creadores. Es un juego en el que, aunque la habilidad es importante, lo es más la inteligencia. Tardarás en saber usar los diversos objetos que hay repartidos por las pantallas. Todos tienen una utilidad aunque a veces es realmente difícil descubrirla.

La aristocracia del software

«Weird Dreams» es un programa para jugadores exigentes. Los gráficos son grandes, detallados y con una animación asombrosamente real. La música, la típica de las películas de misterio. Además es un juego increíblemente difícil, pero tiene un algo que te hace que vuelvas a intentar, una y otra vez, superar esa pantalla que se te ha quedado atravesada.

En definitiva y para terminar: todo un "pedazo" de programa, digno de figurar, si lo hubiera, en un museo del software como una de las más valiosas piezas. Nuestra más sincera felicitación a Hermann Serrano y James Hutchby; ojalá sigan haciendo juegos así, por favor. ■

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

■ *No siempre un objeto tiene la misma utilidad en sueños que en la vida real. Recuerda que estás inmerso en una horrible pesadilla.*

■ *En la zona del jardín no te entretengas mucho o podrás disfrutar sobre tu cuerpo de una de las escenas más macabras del programa.*

■ *No salgas de la máquina de hacer palomitas sin nada de azúcar. Es un consejo de amigo.*

Tiempo perdido

TIME SOLDIER

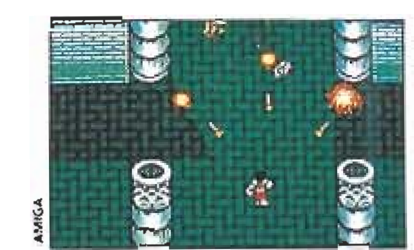
■ ELECTROCOIN ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: C64, ATARI ST, AMIGA

Atención, adivinanza: ¿cuál es la diferencia entre que te digan «hay un juego de un soldado perdido en el tiempo» o que te digan «pierde el tiempo haciendo un juego de soldados»? Solución: que en el primer caso si sigues al pie de la letra lo que te dicen puedes programar un buen videojuego mientras que en el segundo lo que puedes acabar haciendo es... «Time Soldier». Así de sencillo.

Esta carta de presentación con la que Electrocoin aterriza en nuestro país es, a pesar de estar inspirada en una máquina recreativa de SNK, uno de los mayores desastres informáticos que nuestros ojos han tenido que lamentar ver en la pantalla de un ordenador.

Semejante maravilla —que por su tosquedad da la impresión de haber sido programada en C o incluso en Basic— nos proporciona la oportunidad de conducir a nuestro protagonista a través de seis escenarios diferentes, cada uno de ellos situados en una época distinta del tiempo. A excepción de este detalle, el juego es plenamente englobable dentro de la estirpe de los imitadores del mítico «Commando», estando su desarrollo literalmente calcado del de títulos como «Ikari Warriors», «Dogs of war» o «Guerrilla War».

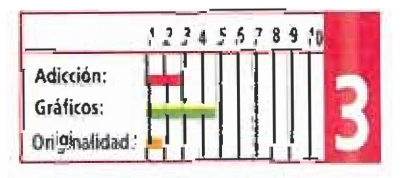


AMIGA

El juego es una nueva adaptación, no muy acertada, de programas míticos como «Comando» o «Ikari Warriors».

Eso sí, como ya habían cometido un derroche de esfuerzo imaginativo con este particular, los programadores del juego debieron pensar que para qué iban ya a molestarse en realizar unos buenos gráficos y movimientos, o ajustar un poco el «gameplay» para que por los menos el programa resultase jugable. ¡No hombre, no! y puestos a escatimar esfuerzos le encargamos la carátula del juego a un dibujante de segunda fila y ni eso hacemos bien... en fin, para que hablar, que se pierdan en el tiempo y no nos hagan perder el nuestro. ■

J.E.B.





PANTALLAS AMSTRAD



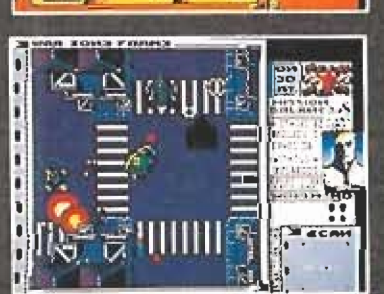


CUANDO UN VIDEOJUEGO
SE CONVIERTE
EN AVENTURA

PANTALLA AMSTRAD



PANTALLA VGA





URSS, PUNTO CRÍTICO
SU FUTURO ESTA EN
TUS MANOS



PANTALLAS EGA





¡LAS FUERZAS DEL
OLIMPO DESATADAS!...
ESTA VEZ VAN A POR TÍ



Gustavo Fdez. Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM Telf. 457 50 58

Imposible resistirse

THE PLAGUE

■ INNERPRISE ■ Disponible: AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA



El respetable tamaño de los gráficos y el colorido de cada pantalla confieren al juego un aspecto imponente.



La única pretensión de los programadores de «The Plague» ha sido crear un programa adictivo.

En más de una ocasión ha venido a parar a nuestras manos uno de esos programas que, sin llegar a ser brillantes en ningún aspecto particular, consiguen de todas formas atraer nuestra atención, partida tras partida.

Pues bien, estamos ante uno de esos extraños casos, ya que este «The Plague» es un perfecto ejemplo de cómo lograr un juego correcto y entretenido a base de combinar los mejores y más clásicos elementos imprescindibles en un buen arcade.

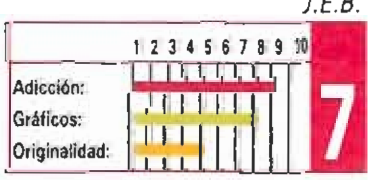
Enemigos que nos atacan por oleadas y que sólo pueden ser eliminados disparándoles en el momento justo y desde el lugar preciso, mortíferos ríos que sólo pueden ser cruzados saltando de plataforma en plataforma, obstáculos que deberemos salvar saltándolos de forma absolutamente precisa y en fin, todo tipo de peligros que requerirán de nosotros una habilidad, concentración y reflejos a toda prueba, es lo que no falta precisamente en el desarrollo del juego.

Como veis de esto se desprende que la verdadera intención de Innerprise con «The Plague» no ha sido otra que crear un programa que resultase por encima de todo adictivo, y a fe que lo han conseguido, porque el juego consigue engancharnos casi desde el principio y resulta inevitable acabar "picándonos" en nuestro intento por avanzar unas pantallas más en cada partida.

Los escenarios se desplazan con «scroll» de izquierda a derecha a medida que nosotros avanzamos, y mientras lo hacemos somos sorprendidos por enemigos que nos atacan por los lugares más insospechados. Afortunadamente siempre aparecen en el mismo sitio y repitiendo exactamente los mismos movimientos, cosa que nos permite memorizar la forma correcta de actuar en cada momento (una vez que la descubramos, claro). Obviamente cualquier indecisión por nuestra parte o cualquier acción equivocada ante un enemigo con el que nos enfrentemos por primera vez nos costará la pérdida, una a una, de las tres unidades de energía que componen nuestras vidas (disponemos de tres, que coinciden también con el número de créditos que nos permiten continuar la partida tras agotarlas).

Un factor a destacar dentro de la realización técnica del programa es el más que respetable tamaño de los gráficos, así como la profusa utilización del colorido. Por lo demás, buenos movimientos, correcto «scroll» de pantalla, nivel de dificultad muy bien ajustado y un considerable número de escenarios a recorrer... todo un desafío al que resulta casi imposible resistirse. Nosotros, por lo menos, no lo hemos conseguido. ■

J.E.B.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Lo importante no es avanzar deprisa, sino simplemente avanzar. Caminar con pies de plomo te permitirá siempre disponer de unos breves instantes en los que decidir cómo librarte de los enemigos que se abalanzan sobre ti.***

■ ***Algunos enemigos no pueden ser destruidos, pero sí esquivados. Dedica algunos instantes a observar su movimiento y descubrirás el momento en que puedes sobrepasarlos sin dificultad.***

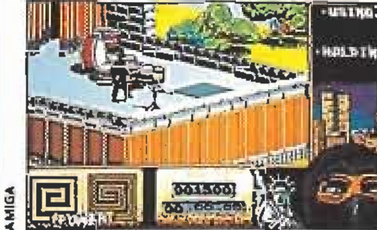
■ ***Un mapa puede convertirse en una ayuda inestimable para recorrer gran parte de las pantallas.***

La última entrega

LAST NINJA 2

■ SYSTEM 3 ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC



La perfecta animación y los estupendos gráficos caracterizan a esta nueva y espectacular versión.



La excesiva dificultad en algunos momentos exigirá paciencia para ir avanzando en la aventura.

Parece que el paso del tiempo no es precisamente una de las mayores preocupaciones de System 3. Así pareció confirmarlo en su momento el hecho de que, desde que apareciera aquel mítico «Last Ninja» en las pantallas de los usuarios de Commodore 64, hasta que también los de Spectrum y Amstrad pudieron disfrutar de las aventuras de "el último ninja" con el sensacional «Last Ninja II», pasaron muchos meses. Y así lo demuestra también la aparición, con un desfase de más de un año, de las versiones de 16 bits de aquella segunda parte.

En fin, dejando esto a un lado lo cierto es que lo que tenemos en nuestras manos es exactamente el mismo fabuloso programa que ya nos asombrara en sus versiones de 8 bits pero dotado además con una mayor rapidez, un rico colorido añadido a los estupendos gráficos del juego, y por supuesto, un sonido mucho más espectacular. La guinda final la pone el hecho de que la tediosa carga multi-fase queda reducida a algunos escasos segundos gracias al disco.

El juego en sí es una explosiva combinación entre las videoaventuras y los programas de artes marciales, aderezada con técnicas tridimensionales que, además de darle al juego un estilo muy personal, le dotan de un realismo y una espectacularidad gráfica impresionante.

En el lado negativo cabe tan sólo hacer mención al elevado nivel de dificultad agravado por el más que dificultoso manejo de nuestro peronaje. Aún así un auténtico clásico que no se te debe escapar. ■

J.E.B.



"VOLAR EN ESTA MISION ES COMO...





Un programa útil

WALLSTREET

■ MAGIC BYTES ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC

Cuando han pasado por nuestra pantalla programas que trataban de mil negocios fabulosos, más de uno habrá sentido el gusanillo de genio de las finanzas que puede estar en nuestro interior.



Para dotar al juego de mayor realismo, disponemos de sólo diez segundos para realizar cada acción.

Para seguir alimentándolo Magic Bytes nos presenta un buen trabajo en el que podremos por fin comprobar si, de haber tenido la oportunidad, hubiésemos sido capaces de multiplicar nuestro capital hasta cifras astronómicas.

Independientemente de la relativa "experiencia" que el programa pueda aportarnos para movernos en el mundillo bursátil, el primer menú de «Wallstreet» nos permite elegir entre dedicarnos simplemente a jugar, o tener acceso a una utilísima agenda, en la que nos será posible organizar adecuadamente las inversiones que pudiésemos llegar a tener en la vida real.

Dejando a un lado el aspecto práctico, el programa nos introduce en una simulación muy real de lo que es el mercado de la Bolsa. Nos permite comprar y vender no sólo acciones, sino también oro, divisas, bonos, fondos de inversiones, etc. lo cual le dota de gran realismo.

Una vez hayamos indicado el número de jugadores (hasta un máximo de 4), y el nombre de cada uno de ellos, se nos pedirá el número de turnos que deseamos dure el juego. Entonces, como preliminar, se nos indicará la posibilidad de efectuar un test financiero que determinará nuestro nivel de conocimientos, y consecuentemente con ello, partiremos con un determinado montante de efectivo para nuestras futuras inversiones. A continuación, de forma aleatoria se comenzarán a suceder las noticias relativas a actuaciones del Gobierno, movimientos de las grandes compañías y todo aquello que pudiese producir variaciones en el mercado de valores. Estas noticias nos llegarán vía prensa especializada, por telegrama, por cartas de empresas o incluso a través de notas que nos faciliten nuestras agencias de información. La aparición de algún término técnico en estas notas, está prevista de antemano, por lo que contamos con un útil acceso a informes relevantes sobre el asunto, que nos aclararán bastante la situación.

En el momento que alguna noticia de la secuencia informativa sea de nuestro interés, acudiremos al menú de acciones, desde donde nos será posible efectuar las transacciones de compra o venta.

Para dotar al juego de la atmósfera que en realidad se respira en el ambiente bursátil, cada jugador dispone sólo de diez segundos para ejecutar cualquier acción. En la opción de Venta, se nos indicará directamente si hemos efectuado una transacción beneficiosa o con pérdidas.

Para llevar un control exacto



En cualquier momento podremos consultar las cotizaciones de bolsa o realizar transacciones.



El juego terminará cuando algún participante consiga un millón de dólares o el tiempo preestablecido se acabe.

de nuestras acciones, en cualquier momento, podremos saber nuestro nivel de efectivo o nuestras posibilidades de obtener crédito bancario para una inversión interesante.

Todo lo anterior se ve complementado por un sistema de gráficos que nos muestra, cuando lo solicitemos, una clara perspectiva de la evolución de cada sector financiero y dentro de él, de cada una de las empresas más relevantes.

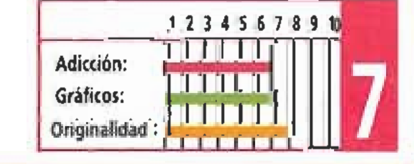
Como aspectos más destacables del programa, habría que señalar la ya mencionada utilidad de la agenda de inversiones, así como el hecho notorio de que podamos encuadrarlo dentro de una línea de programas "educativos".

Es evidente que la mayoría de nosotros nunca nos dedicaremos al mundo de las grandes finanzas, reservado sólo a unos pocos privilegiados, pero también lo es que después de habernos familiarizado con este «Wallstreet» que nos ocupa, cualquier noticia o suceso económico de la vida real ya no nos sonará tan a chino como puede que nos esté pasando ahora.

Como algo negativo, habría que hablar de lo repetitivos que llegan a ser los menús de pantalla del programa, lo que lo hace un tanto aburrido si no conseguimos centrarnos en los acontecimientos que, sin ser vistos, se están produciendo.

En resumen, un programa recomendado sólo a personas algo maduritas, y especialmente indicado para estudiantes de económicas que quieran poner en práctica las técnicas recién adquiridas. ■

D.G.M.



Imitando al Amiga

BLOOD MONEY

■ PSYGNOSIS ■ V. Comentada: COMMODORE 64

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC, C64



Cuatro fases conforman un extenso mapeado en el que podremos demostrar nuestras habilidades.



Esta versión nada tiene que envidiar a la de Amiga. La adicción sigue siendo el punto fuerte.



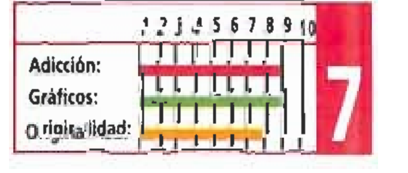
En esta nueva versión no es posible elegir el nivel en que deseamos comenzar.

Hace ya la friolera de seis meses desde que este programa salió a la calle en las versiones de 16 bits. Ahora, ha sido convertido para que todos los que tenemos un Commodore 64 también podamos disfrutarlo.

El juego es simplemente un arcade dividido en cuatro fases, en el que tendremos que disparar a todo bicho viviente para poder llegar al final. A diferencia de las versiones de 16 en ésta de C64 no podemos elegir el nivel en el que queremos jugar y tendremos que recorrer los cuatro planetas en un orden determinado. Pueden participar dos personas a la vez, haciendo este «Blood Money» aun más adictivo de lo que lo es con un solo participante.

La verdad es que este programa no tiene nada que envidiar a la versión Amiga. La música es estupenda, los gráficos sensacionales y la dificultad elevada, lo que hace que la adicción sea tremenda. Un sensacional programa cuyo único problema es que, desgraciadamente, es multicarga. Sin embargo, aparte de esto, no hay absolutamente nada que reprochar a uno de los mejores «matamarcianos» que hemos visto en los últimos tiempos para nuestros 8 bits. Un juego imprescindible para los amantes de los grandes arcades. ■

J.G.V.

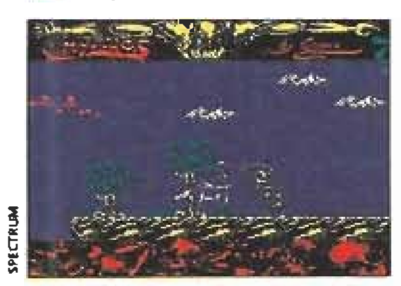




Más difícil todavía

MYTHOS

- OPERA SOFT
- V. Comentada: SPECTRUM
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC, PCW



La jugabilidad se ve amenazada por la excesiva dificultad.



Los saltos nos permitirán salir airosos de situaciones comprometidas.



La versión Amstrad incorpora un rico colorido.



Una vez más la falta de detalles innovadores empobrece el resultado.

La verdad es que la compañía española Opera Soft, desde sus comienzos, nunca se ha distinguido, precisamente, por realizar programas que resultasen fáciles para el jugador... pero esta vez han rizado el rizo. «Mythos», que así ha sido bautizado el título al que nos referimos, se lleva desde luego la palma sobre este particular, superando con creces a cualquiera de sus anteriores producciones.

El juego, envuelto dentro de un argumento mitológico, es uno de esos arcades desesperantes en los que la más mínima vacilación, o tan sólo el hecho de colocarte un «pixel» más adelantado o más retrasado, puede costarte una de las no muy numerosas vidas con las que comienzas la partida.

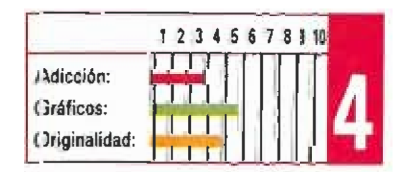
Nuestro personaje protagonista es un bello centauro —ya sabéis, mitad hombre-mitad caballo— que, además de trotar y realizar ágiles saltos, es capaz de disparar con su arco flechas con las que defenderse de algunos de sus enemigos. Decimos de algunos porque no todos los peligros que afrontaremos en nuestro camino podrán ser conjurados mediante un certero disparo. Nuestra única posibilidad en ciertos casos será sobrepasarlos por encima, con uno de nuestros espectaculares saltos.

Como veis, una de las primeras cosas que se puede decir acerca de «Mythos» es que su desarrollo no sólo no aporta ningún detalle original, sino que imita el estilo de los ya cientos de arcades similares a él. Si a este particular le añadimos que ni los movimientos ni los gráficos te van a dejar precisamente sin aliento (ambos son bastante normalitos), y sobre todo si volvemos a hacer hincapié en el particular ya mencionado de su insoportable nivel de dificultad, (se nos olvidaba mencionar que, por supuesto, si te matan tras haber pasado varias pantallas te devuelven al lugar de comienzo), la conclusión final sobre el juego es tristemente muy negativa. «Mythos» es un juego poco atractivo para la vista, escasamente original y de nula jugabilidad... como para hacer borrón y cuenta nueva, vamos. ■

J.E.B.

AMSTRAD

Lamentablemente, a excepción de un mayor colorido, esta versión no ofrece tampoco nada digno de mención, ni nada que llegue a mejorar la impresión general sobre la calidad del programa, muy baja, como ya quedó dicho.

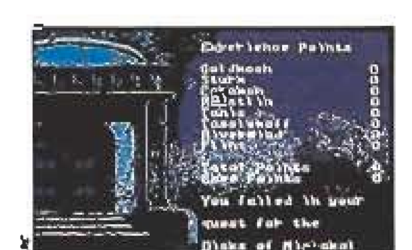


Una nueva forma de jugar

HEROES OF THE LANCE

- S.S.I./U.S.GOLD
- V. Comentada: PC
- Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Si siempre soñaste con ser un héroe de los de verdad —de los que luchan contra dragones, demonios y todo tipo de fuerzas maléficas— alégrate, pues ha llegado, por fin, tu hora. Este espectacular programa te sumerge de lleno en el mundo maravilloso de «Dungeons & Dragons».



Hace ya algunos años resurgió en los Estados Unidos un tipo de literatura que hacía tiempo no era tenida en cuenta. Las novelas de espada y brujería —sword and sorcery— inundaron el mercado tomando el relevo de las historias clásicas de aventuras. Con extrañas mezclas, en las que se unían los guerreros tipo Conan con los brujos estilo Merlin, estos libros llevaban al lector a mil y un mundos a cual más extraño y emocionante donde rivalizaban el bien y el mal. Como la poderosa máquina industrial americana no podía dejar pasar la gallina de los huevos de oro se inventaron una nueva etiqueta —dragones y mazmorras— en la que encasillar este nuevo mercado y comenzaron a realizar películas, libros, juegos y un sinfín más de productos.

Margaret Weis y Tracy Hickman son las creadoras de una de las más importantes sagas de aventuras inscritas dentro de estos «Dragones y mazmorras». Su trilogía «Crónicas de DragonLance» ha sido traducida en nuestro país y cómo no, ha creado una auténtica conmoción entre los aficionados al género. Ahora llega por fin a nuestras pantallas este clásico de las aventuras fantásticas que ha ilusionado a varias generaciones.

Aventura en el ordenador

Para situar la acción adecuadamente en estas breves líneas vamos a contaros de qué va la historia en esta nueva edición informática.

El mundo donde nos encontramos se llama Krynn y hace ya más de trescientos años el gran Cataclismo casi lo destruyó. Takhisis, la Reina de la Oscuridad aprovechó el caos reinante para despertar los dragones diabólicos y crear la raza de los Draconianos. Con ella intenta llevar a cabo su sueño de destrucción total del mundo para implantar su tiranía diabólica.

Los habitantes de Krynn han perdido la fe en sus viejos dioses, lo que facilita el camino a las fuerzas del mal.

La única esperanza está en la intervención de la Compañía de los Lanceros en su búsqueda del Disco de Mishakal en las ruinas del templo de Xak Tsaroth. Sólo la sabiduría encerrada en este objeto mágico restaurará la fe perdida y permitirá organizar un ejército que se oponga a los servidores del lado oscuro.

Las ruinas donde se encuentra el disco mágico están custodiadas por Khisant, un Dragón servido por huestes draconianas que harán lo imposible por destruir a nuestros lanceros. En nuestras manos está pues la suerte del mundo perdido de Krynn.

Los héroes

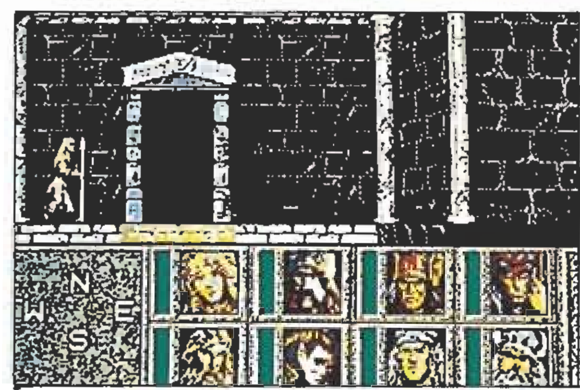
Los componentes de la Compañía de los Lanceros sólo alcanzarán su categoría de héroes cuando hayan superado la prueba a la que se enfrentan en esta aventura. Es un signo de buena educación presentar a los que no se conocen, así que ahí va una breve reseña de nuestros bravos guerreros:

—Tanis: De padre humano y madre duende (Tanthalas), fue educado entre estos últimos. Sin embargo, su doble naturaleza le hizo siempre sentirse un extraño. Decide partir en busca de aventuras acompañado por su buen amigo Flint, hasta que entra a formar parte de la Compañía de los Lanceros. Líder innato, su habilidad con la espada le hace casi invencible para aquellos enemigos que consiguen aproximársele.

—Caramón Majere: Hermano gemelo de Raistlin Majere. Su entrenamiento como guerre-

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Graba siempre las situaciones que parezcan entrañar algún riesgo.***
- ***Existe más de un camino para llegar al final. Procura mapear lo que vayas viendo.***
- ***En ocasiones será mejor salir pitando que continuar un combate que acabaremos perdiendo. Una vez a salvo, podremos usar hechizos de curación que nos harán afrontar de nuevo la lucha con más energía y con el héroe adecuado al enemigo.***
- ***En nuestro recorrido por las ruinas encontraremos pociones, pergaminos y otros objetos que nos pueden ser muy útiles.***
- ***Cada enemigo tiene un punto flaco que le hace más vulnerable a uno de nuestros héroes.***



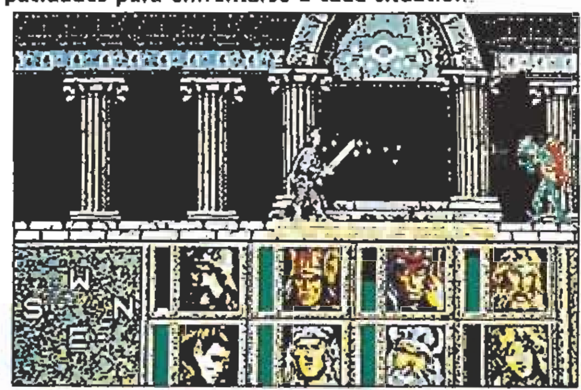
La sabiduría que se esconde en el disco mágico devolverá la fe perdida al mundo de Krynn.



Contamos con un grupo de héroes que combinan sus capacidades para enfrentarse a cada situación.



La lista de monstruos es bastante extensa por lo que pasara tiempo antes de saber cómo matar a cada uno de ellos.



«Heroes of the Lance» pertenece a un tipo de juego poco conocido en España, aunque muy popular en otros países.

ro comenzó desde muy niño a manos de su hermana Kitiara, quien más tarde llegaría a estar al servicio de Takhisis. Inseparable de su hermano gemelo, se dedicaron a desenmascarar a charlatanes y clérigos que engañaban a las gentes más humildes, hasta que conocieron primero a Flint y luego a Riverwind y Goldmoon, incorporándose a los Lanceros. Aparte de su afilada espada, lleva siempre una lanza con la cual es un maestro.

—Raistlin Majere: Sobrevivió a su infancia gracias a los esfuerzos de su hermana y a la protección de su gemelo. Desde muy joven se sintió atraído por los ilusionistas de ferias, intuyendo en la magia una alternativa a su debilidad física. Pronto comenzó su aprendizaje con un Maestro Mago, al ser capaz de interpretar libros de conjuros. Además de para lanzar conjuros, utiliza su bastón en el combate cuerpo a cuerpo.

—Sturm Brighblade: Hijo de uno de los últimos caballeros de Solamnia, fue enviado junto con su madre lejos de su tierra, ante las revueltas populares que culpaban a los nobles del cataclismo que azotó Krynn. Imbuido del espíritu de su padre, entrenó duramente hasta que encontró a Caramón. Su mutuo interés por las disciplinas marciales les hace progresar con rapidez en el manejo de las armas. Aparte de su espada de doble filo, Sturm va siempre protegido por una resistente armadura.

—Goldmoon: Hija del jefe de la tribu Que-Shu, estaba condenada a que su matrimonio fuese acordado con alguien que pudiese suceder a su padre al frente de la tribu, pero se enamora de Riverwind. Éste decide demostrar que es adecuado pretendiente y parte a la búsqueda de un bastón mágico. A su vuelta, el bastón no parece funcionar, y cuando la tribu se dispone a eliminar a Riverwind, Goldmoon lo toma en sus manos y un conjuro mágico los aleja de allí. El poder del bastón mágico aún está por descubrir y es pieza clave de esta aventura.

—Riverwind: Pertenece a la clase más baja dentro de la tribu Que-Shu. Al volver a la tribu con el bastón mágico exigido como prueba de su valía, Riverwind no recordaba donde había estado. Más adelante, ya unido a los Lanceros, recordará que fue precisamente entre las ruinas de Xak Tsaroth donde encontró el bastón de cristal azul. Utiliza con habilidad la espada y el arco.

—Tasslehof Burrfoot: Los Kender son una raza muy incomprendida. Todos los problemas vienen de su personalidad especial: tienen una irresistible curiosidad, una increíble movilidad, y la necesidad de tomar prestada cualquier cosa que les interese. Utilizan como arma el Hoopak, una mezcla de bastón (arma contundente) y tirachinas, el cual manejan con tanta destreza que es tan efectivo como la mejor espada.

—Flint Foreforge: Nacido en la tribu de los Dwarfs(enanos), dejó su hogar tan pronto como fue capaz de ganarse la vida. Fue rápidamente conocido por su habilidad como herrero, que le llevó a ser aceptado incluso en el reino de los duendes. En él se dedicó a fabricar ingeniosos juguetes para niños, y fue allí donde entabló amistad con Tanis. Utiliza como armas dos hachas, una de ellas arrojadiza y la otra de combate cuerpo a cuerpo.

Los enemigos

La gama de monstruos es lo bastante extensa, como para garantizarnos muchas horas de lucha hasta conseguir saber cómo eliminar a cada uno de ellos.

Aparte de los guerreros humanos, existen arañas gigantes, crías de Dragón Negro, Trolls, Baaz Draconianos, Enanos y el más terrible de los peligros: Khisanth, el Dragón Guardián del Disco de Mishakal.

Nuestra opinión

No cabe ninguna duda de que nos encontramos ante un programa que va a marcar época. El argumento da de sí para mil aventuras diferentes de los mismos héroes sin que sea nada fácil llegar a aburrirse.

Los gráficos y el movimiento son bastante aceptables, y si unimos a ello el hecho importantísimo de que contaremos con una versión con manuales en castellano, podemos augurar larga vida a la Serie «Dragones y mazmorras» que está por venir. ■

D.G.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

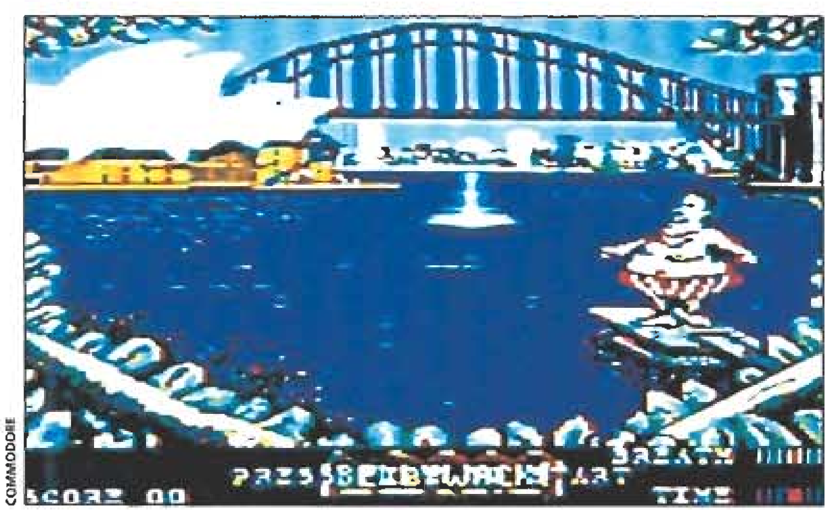


Original y divertido

AUSTRALIAN GAMES

■ U.S. GOLD ■ V. Comentada: COMMODORE

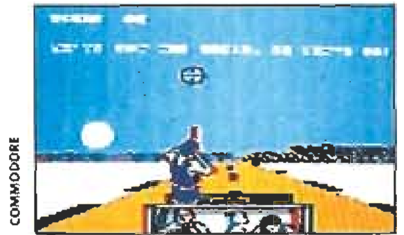
■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE



La originalidad es una constante. El concurso de tripazos lo demuestra.



Las disciplinas en las que competiremos se caracterizan por ser tan extravagantes como divertidas.



El sencillo manejo y las notas cómicas hacen que la impresión sobre el juego sea muy positiva.

Es condición imprescindible en un buen videojuego ofrecer al usuario algún detalle original capaz de atraer su atención, y sobre todo, y por encima de cualquier otra cosa, diversión a raudales. Los gráficos, los movimientos y en general todas las características técnicas, siguen siendo por lógica igualmente importantes. Pero, de nada sirve que rocen la perfección si han sido concebidas para un juego tan soso y aburrido que ni siquiera el más masoquista de los videoadictos se digne a perder su tiempo con él.

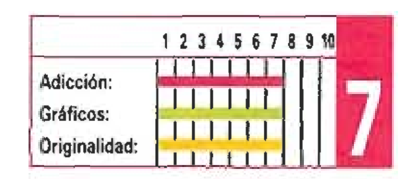
No, no te asustes, esto no es ningún tratado filosófico acerca del videojuego, sino tan sólo el primer pensamiento que nos ha venido a la cabeza al ponernos delante de este «Australian Games» que U.S.Gold nos presenta, ya que el programa está impregnado, precisamente, de las dos cualidades antes mencionadas como imprescindibles, es decir, diversión y originalidad.

El juego es, tal y como probablemente hayáis deducido por su nombre, uno de esos compendios de pruebas deportivas —al estilo de los clásicos juegos de Epyx— basadas en unas disciplinas, un tanto extravagantes, muy practicadas en el continente austral.

Las seis pruebas en las que podremos competir son (¡ojo al dato!): concurso de tripazos, rugby playero, tiro a la botella de cerveza, carreras con barcos a cuestas, lanzamiento de boomerang y pesca de peces espada. Para que os hagáis una idea del tipo de locuras que váis a tener que realizar, pongamos, por ejemplo, que en el concurso de tripazos nuestro personaje es un inmenso gordinflón, cuyo objetivo consiste en lanzarse desde un trampolín al agua para pegarse un tripazo de impresión; cuanto más espectacular sea y más agua levante mayor será nuestra puntuación.

Este tipo de detalles humorísticos, junto con un relativamente sencillo manejo del programa y una impecable realización técnica son los que hacen que la impresión general que causa «Australian Games» sea francamente positiva, y aunque obviamente no se va a convertir en todo un "super-hit", si merece pasar a engrosar un lugar destacado en tu programoteca. ■

J.E.B.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

¡Es duro ser un dios!

FIRE & BRIMSTONE

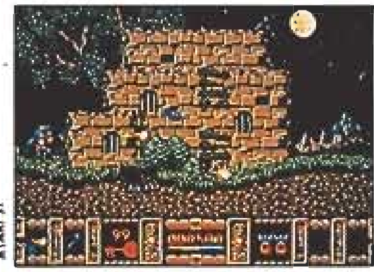
■ FIREBIRD ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: ATARI ST

Thor, el Dios del Trueno de la mitología nórdica, es el principal protagonista de este nuevo arcade que Firebird trae a nuestras pantallas. Como casi siempre, su misión es liberar al mundo y como casi siempre también, la tarea le proporcionará terribles quebraderos de cabeza; y a nosotros también.



Cada pantalla conduce a un desafío diferente que nos invita a continuar avanzando.

La mitología escandinava se precia de tener un gran número de dioses, y desde luego, si leemos la introducción del manual de este juego podemos creer que es completamente cierto. Uno de ellos, Hel, la diosa de la maldad de Niflheim, está intentando controlar Asgard, el Olimpo nórdico. Sus terribles criaturas inundan los, antes tranquilos y verdes, valles de este maravilloso lugar. Nuestro amigo Thor ha decidido que ya está bien de maldad y se dirige con paso firme al reino de este terrible personaje para derrotarle y devolver la paz a su querido Asgard.



Para pasar de fase es preciso recoger previamente cuatro partes de una llave.



Cuatro niveles diferentes nos aguardan antes de devolver la paz al reino de Asgard.

«Fire and Brimstone» es un arcade compuesto por cuatro niveles diferentes, cada uno de los cuales corresponde a un reino distinto. El último de ellos es Niflheim donde nos enfrentaremos con Hel. Hasta aquí todo parece como siempre: una misión complicada, mucho enemigo suelto y unos gráficos muy bonitos. Sin embargo, la principal virtud de este programa es su nivel de dificultad. Cada pantalla nos conduce a un desafío diferente y tardaremos bastante tiempo en descubrir la forma de atravesar cualquiera de ellas, sin perder las cuatro vidas de las que disponemos. Vamos, adictivo a tope.

Como en todo buen arcade por el mapeado se encuentran repartidas armas y objetos que nos ayudarán en la aventura. Hay cuatro tipos de pociones, cada una diferenciada por su color, que nos darán, con su uso, alguna pequeña ventaja para alcanzar lugares inaccesibles o matar enemigos.

Para pasar de fase hay que recoger cuatro partes de una llave y derrotar a un malvado que aparece al final del nivel. Si con-



La versión Amiga es igual de adictiva y entretenida que la de Atari.

AMIGA

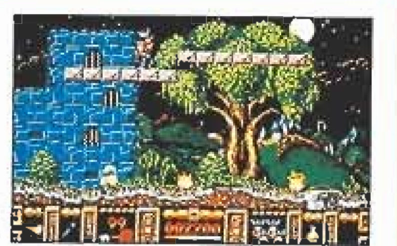
Es igualita a la de Atari, esta vez incluso el sonido es idéntico, así que todo lo que hemos dicho de la versión ST vale para los que tengáis un Amiga. ¡A disfrutar con «Fire and Brimstone»!

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Examina cada pantalla detenidamente, todas tienen su truco y no hay ninguna imposible; eso sí, algo dificilillas sí son.***

■ ***Disparar a lo loco a todo lo que se mueva puede traer consecuencias imprevisibles para tu esperanza de vida. Mucho cuidado.***

■ ***Las pociones tienen una determinada utilidad que aprenderás a base de ensayo y error. De todos modos, leer las instrucciones te ayudará a descubrir su uso correcto.***



AMIGA

Cuatro tipos de pociones y objetos mágicos nos ayudarán a superar algunas dificultades.

seguimos eliminarle pero nos falta algún pedazo de llave tendremos que volver sobre nuestros pasos; así que cuidado, no dejéis ningún lugar sin explorar porque podría costaros caro, forasteros.

«Fire and Brimstone» es un arcade con unos estupendos gráficos, llenos de colorido y dotados de una buena animación, con un sensacional movimiento y un demencial nivel de adicción. El perfecto combinado para empezar de nuevo los meses de trabajo. No te lo pierdas. ■

J.G.V

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Carrera a muerte

THE TOYOTTES

■ *INFOGRAMES* ■ *V. Comentada: AMIGA*

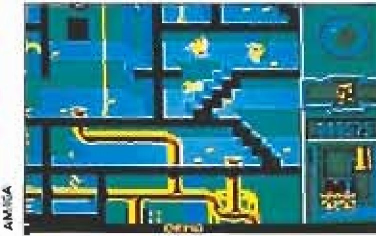
■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*

Los Toyottes constituyen una raza de ratas que viven en un mundo subterráneo del que no se atreven a salir, temerosos de ser devorados por los terribles monstruos que habitan en la superficie . Están gobernados por un rey más bien tiránico cuyo único favorito se llama Barnaby.

Un buen día, cuando Barnaby estaba jugando a la pelota, despareció. Inmediatamente, un ''voluntario'' es escogido para encontrarle; se llama Cyprian. Este valeroso soldado no las tiene todas consigo, pues sabe que tendrá que enfrentarse con los monstruos que habitan las galerías poco frecuentadas cercanas a la superficie. Sin embargo, si regresa sin Barnaby, el castillo de las tenazas le espera...

El juego se ha dividido en tres etapas: encontrar el balón de Barnaby, encontrar a éste y llevarle de vuelta, junto con su balón, al reino.

Disponemos de tres intentos para completar la misión, en la cual recorreremos el escenario en perspectiva, utilizando, además de caminar, las escaleras, ascensores y tuberías como medios complementarios de transporte. Otras acciones a realizar, además de movernos por las galerías , son las de recoger objetos y luchar con los monstruos. Estos son de diferentes tipos, como los Guardianes (necesitaremos darles el objeto adecuado para que nos dejen pasar), los Cheesy (pequeños monstruos de queso a los que Cyprian tiene un gran cariño), los Pills, los Persuers (estos personajes nos seguirán y atacarán en todas partes, a excepción de las tuberías) y el Pipe Cleaner (aléjate de este monstruo a toda velocidad).



AMIGA

El juego está dividido en tres etapas que nos llevarán hasta el personaje desaparecido.

Como indicadores del juego tenemos los marcadores, situados a la derecha de la ventana de juego; en estos marcadores observamos de arriba hacia abajo: un rádar (que se convierte en una sección transversal de la tubería cuando Cyprian se halla dentro de ésta), un inventario de los objetos recogido, la puntuación y los marcadores de ''situación vital''(es decir la barra de energía y el número de vidas).

«The Toyottes», basado en el cómic de Carpentier y Cauvin, es un programa con unos gráficos bastante pobres y poco detallados, un movimiento demasiado brusco y poco manejable —el control del personaje y el scroll no es continuo, sino que es empleado para ir desplazando una parte de la pantalla hasta dar paso a la siguiente porción en el sentido de la marcha— y un sonido normalito. Como el argumento y desarrollo del juego tampoco es especialmente atractivo, creemos que «The Toyottes» es el clásico juego que ha sido programado para aprovechar el éxito del cómic en el que se basa. Pero el resultado es bastante pobre. ■

A.M.



AMIGA

«The Toyottes» aprovecha la popularidad del cómic en el que está basado, sin mucho acierto.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		



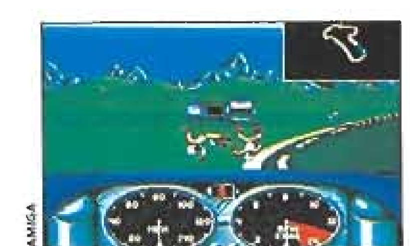
Lo mismo de distinta forma

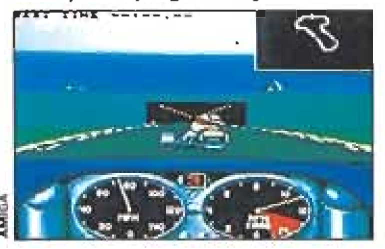
COMBO RACER

■ GREMLIN ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA


Los completos menús nos permitirán modificar muchas de las opciones que el juego incluye.


En la opción de dos jugadores el papel del copiloto es fundamental para acabar la carrera.


Aunque «Combo Racer» acusa una considerable falta de originalidad su calidad técnica le hace bastante recomendable.


Las motos con sidecar se convierten por primera vez en protagonistas de un simulador bastante realista.

Cuando la imaginación escasea cualquier excusa es buena para sacar un programa a la calle. Supongamos, por ejemplo, que dispusiéramos de las rutinas necesarias para realizar el clásico programa de motociclismo o fórmula 1, —al estilo de «Hang-on» o «Pole position», por citar dos títulos conocidos—; obviamente, si utilizáramos de nuevo estas rutinas para desarrollar otro juego y colocáramos además sobre su asfalto los mismos vehículos ya empleados, el usuario, con toda la razón, pensaría : «¡otra vez el mismo juego de siempre!»... conclusión, lógicamente, más bien desalentadora. ¿Cómo evitarlo? Muy fácil: fuera coche y fuera moto, póngase en su lugar un camión o cualquier otro vehículo y ya tendremos en nuestras manos un reluciente y "novedoso" simulador deportivo para anunciar a bombo y platillo.

Esto es, ni más ni menos, lo que ha hecho Gremlin en «Combo Racer». Un programa que, si no fuera por el hecho de que sobre su pista circulan motos de competición con sidecar, podría ser considerado el hermano gemelo del mencionado «Hang-on».

Con estos preliminares, en principio, pocas cosas buenas podrían esperarse del programa. Sin embargo, esto no es del todo cierto. Dejando a un lado su descarada falta de originalidad, «Combo Racer» es, por lo demás, un juego bastante entretenido y de una calidad que, sin llegar a ser espectacular, si está por encima de la normalidad.

Los menús, que nos permiten controlar el desarrollo del programa, son completos y sencillos de manejar. En ellos se incluyen opciones para alterar el número de jugadores que toman parte en la carrera, el número de vueltas a que se disputa cada gran premio o el circuito en el que queremos competir, tomar parte en sesiones de entrenamiento y por supuesto, acceder a la pista para enfrentarnos a otros nueve pilotos en una carrera a muerte.

Tan sólo merece hacer hincapié sobre un particular: el juego, en la opción de dos jugadores simultáneos, sí resulta original y realmente divertido. Una vez seleccionada esta modalidad, uno de los jugadores controlará todo lo referente a dirección, cambio de marchas, aceleración y frenado de la moto, mientras que el otro jugador será el encargado de realizar con su cuerpo el contrapeso en las curvas, necesario para que nuestra motocicleta no visite el exterior de la pista.■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

■ LUCASFILM

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

■ V. Comentada: PC

La confirmación de Lucasfilm

LOOM

Aunque la versión original en inglés lleva ya unos meses en el mercado de habla inglesa, tenemos en nuestras manos, recién llegada, la primera edición de este estupendo programa traducido al castellano.

Seguro que más de uno conoce ya cómo se las gastan los señores de Lucasfilm a la hora de diseñar un programa. El que nos ocupa continúa la línea iniciada con «Indiana Jones» y «Maniac Mansion» y tiene en común con ellos la filosofía de entretenimiento defendida por la compañía. Por contra, en «Loom» no corremos el riesgo de que nos maten a la primera de cambio, sin apenas dejarnos tiempo para reaccionar. En cada una de las situaciones, empleando siempre la lógica y la imaginación, podremos resolver los enigmas de varias formas. Esto garantiza un alto nivel de adicción y lo convierte en un programa adecuado para cualquier jugador sin tener en cuenta su edad.

Un mundo de fantasía

La acción nos sitúa en un mundo de fantasía, en el que interpretamos el papel de Bobbin Threadbare, un joven e inexperto miembro del gremio de los Tejedores.

Este gremio se ha distinguido durante décadas por su conocimiento de conjuros y hechizos, con los que se han ganado el respeto del resto de los pobladores del mundo de Loom. En un principio, Bobbin tendrá que localizar un bastón mágico que le permitirá probar conjuros. En cada una de las situaciones por las que pasemos, podremos obtener, si observamos con atención, las notas musicales con las que nuestro bastón generará los hechizos. A medida que nuestra experiencia sea mayor, se irán añadiendo nuevas notas que nos dotarán de un mayor poder.



Cada uno de los escenarios a los que nuestro protagonista llega tiene mil detalles capaces de asombrarnos.



Como viene siendo habitual en los programas de la compañía americana su argumento nos invita a profundizar en la aventura.

Esta es una de las grandes novedades de «Loom». No hace falta un dominio de las técnicas de aventuras tradicionales. La llave de cada solución a los enigmas es siempre una tonadilla compuesta de cuatro notas, y la música sí que es el lenguaje internacional por excelencia.

La trama de «Loom» nos cuenta como la madre de Bobbin ha sido convertida en cisne y se encuentra en algún lugar del mundo mágico. Por otra parte, un componente del gremio de los clérigos pretende convertirse en el señor absoluto del universo, haciendo que el mundo del más allá se intercambie con éste, con lo que el señor del Caos lo encumbrará al poder máximo.

En su camino, nuestro protagonista visitará países lejanos habitados por otros gremios de la época. Conocerá a los pastores, asentados en un precioso bosque lleno de hermosos prados. Llegará a la ciudad de los vidrieros, quienes construyen una esfera mágica para el obispo de los clérigos, con la que podrá contemplar el futuro. Alcanzará la lejana ciudad de los Herreros, donde se forja una espada de propiedades casi mágicas. Tendrá incluso que enfrentarse

«Loom» mantiene la singular filosofía que caracteriza a las aventuras de Lucasfilm.

No tengo ni defensa ni excusas, Anciano Atropos.

Podemos efectuar conjuros de efectos sorprendentes sobre personas, objetos y cosas.



Una de las grandes novedades de «Loom» es que una tonadilla de cuatro notas es la llave para resolver cada enigma.



La lógica y la imaginación nos permitirán resolver cada situación de muy diversas formas, aumentando con ello la vida del juego.

a un temible dragón que no podía faltar en una aventura de este calibre.

Y ya en tierra de los clérigos, tendrá la oportunidad, si actúa con la suficiente inteligencia, de entrar por una puerta mágica al mundo donde se encuentran los cisnes, en cuyo interior viven encantados los espíritus de la madre de Bobbin (Lady Cygna) y de otros componentes del gremio de Tejedores.

Hasta aquí la historia de una manera muy resumida. Sin embargo, «Loom» es un programa al que se podría aplicar el dicho de que hay que verlo para creerlo. Cada uno de los escenarios a los que Bobbin llega tiene todos los detalles necesarios para asombrarnos. Y lo que es más importante, esta circunstacia se repite a lo largo de toda la aventura. Las pantallas cuentan con una profundidad que nos permite ver como nuestro héroe se acerca, todo ello dentro del colorido más completo y cada una de ellas nos hace pensar que es mejor que la anterior. El guión tiene la suficiente fuerza como para dejarnos pegados al sillón intentando ver qué hay detrás de cada enigma, y como ya va siendo habitual en Lucasfilm, las posibilidades de actuación no se reducen a lo meramente necesario para la continuación de la historia. Podemos efectuar conjuros sobre objetos, personas y cosas, que sin ser vitales para el buen fin de la aventura, nos permitirán disfrutar del buen gusto de los diseñadores y de la habilidad de los programadores al no dejar ningún cabo suelto.

Son frecuentes además las escenas animadas de ejecución automática, que además de darnos pistas importantes, nos asombrarán por su estupenda animación, como si de una película de dibujos animados se tratase.

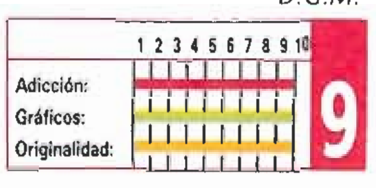
Es importante hacer notar, que en «Loom», absolutamente nada de lo que aparezca en el juego puede matar a Bobbin. Los misterios de cada situación están diseñados para aumentar nuestra imaginación y hacer que nos sintamos inmersos en un maravilloso mundo de fantasía.

Nuestra opinión

Es evidente que nos encontramos ante uno de los programas que harán época. «Loom» es uno de esos casos raros que puede gustar a cualquiera, sin que tenga que ser un adicto a los videojuegos, aunque puede que jugarlo como primer plato haga que más de uno se sienta desilusionado al ver otros productos informáticos.

Por nuestra parte, consideramos al programa como la confirmación de una línea de calidad emprendida por los chicos del Rancho Skywalker (lease LucasFilm), que cada vez brillan con más fuerza en el universo del Chip. Si te atraen las aventuras gráficas o los role-play, «Loom» es una mezcla de todo ello y mucho más, por lo que te lo recomendamos con la convicción de que va a satisfacerte sobradamente. ■

D.G.M.





A.C.A.D. (Alucina con A.D.)

AVENTURA ESPACIAL

■ A.D. ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, PCW, ST, AMIGA, PC


ATARI ST.

Los menús están muy cuidados e incluyen gran número de opciones.


ATARI ST.

El programa se complica considerablemente por el excesivo empleo de las siglas.

Tras el éxito conseguido por «Cozumel», A.D. ha decidido cambiar de tercio para presentarnos esta «Aventura espacial» que acaba de aterrizar en nuestras manos.

Un superordenador se ha vuelto majareta en la parte más remota de una lejana galaxia y amenaza con destruir el planeta. Eres el Enlace Central de un Comando de Apoyo y has sido entrenado para eliminar a esta máquina trastornada. Tu misión es encontrar a tus compañeros, que están repartidos por el universo, y juntos llegar hasta la base central de la Amenaza Oscura —el malo—. Allí, tendréis que convertir al ordenador en fosfatina. ¡Eh!, ¡no huyas!, es una tarea fácil y eres la última esperanza de la humanidad....

«La Aventura Espacial» ha sido creado de forma diferente a otros programas realizados por AD. Pensando en la facilidad de manejo para los usuarios que no tengan mucha destreza con el teclado del ordenador las órdenes habituales en los juegos de este tipo, han sido colocadas en menús y lo único que tendremos que hacer es seleccionar con los cursores nuestro mandato.

Hay que reconocer que estos, llamados por AD: «Menús Múltiples Inteligentes», facilitan enormemente la tarea al novato en las lides aventureras.

Desgraciadamente, este nuevo avance en la comunicación del ordenador con el usuario, es lo mejor de un programa complicado, difícil y que se convierte en la mayor parte de las ocasiones en un listado de siglas de difícil comprensión. Y hemos dicho de siglas porque en las instrucciones que acompañan el juego viene un diccionario con más de cien definiciones de aparatos, seres y demás artilugios que aparecen en esta «Aventura Espacial».

Tener que estar continuamente leyendo el manual o examinando los objetos para poder descubrir qué es una UAHO —Unidad Aislante Horizontal— o una FOCOEX —Fortaleza de Contacto Exterior— le quita toda la jugabilidad a un programa que podría haber sido, por sus buenos gráficos o la sencillez de su manejo, el mayor éxito de AD. Mucho PACO, COSME, MOCO y KRUGER pero pocas NUECES. Sólo para aventureros incansables dispuestos a estudiar el nuevo diccionario de siglas de AD. ■

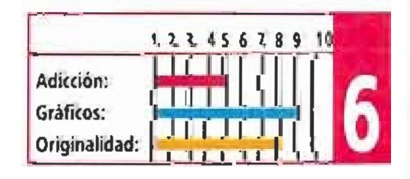
J.G.V.


SPECTRUM

La versión Spectrum cuenta también con buenos gráficos, pero la jugabilidad es también pequeña.

SPECTRUM

Salvando las naturales diferencias de gráficos, podemos decir que las pantallas de Spectrum están muy bien realizadas. El orden en el que se desarrolla la aventura es diferente a las versiones de 16 bits pero las terribles siglas hacen enseguida su aparición destruyendo la jugabilidad del programa. Lo mejor: los MMI, lo peor: ¿queréis que os lo diga otra vez?



Después del diluvio

TOWER OF BABEL

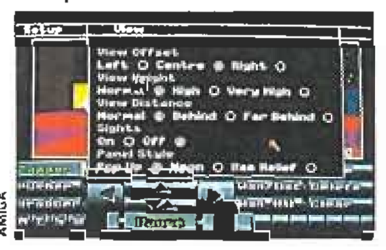
■ RAINBIRD ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA

«... Y ellos decidieron por su cuenta realizar una gran obra que les permitiera alcanzar las alturas desde donde Dios les observaba...», si lees la referencia bíblica a la Torre de Babel podrías encontrar una frase similar a ésta. Con este argumento, un señor llamado Peter Cooke ha realizado un sensacional programa.

Después del diluvio la gente decidió reunirse en un lugar denominado Shinar, allí entre todos erigirían el más alto edificio que nunca se hubiera construido. La idea era que desde lo alto fuera más sencilla la comunicación con Dios. La "Torre de Babel", como se llamó la gigantesca obra, no sirvió para su primer propósito pero su enorme tamaño llamó la atención de los habitantes del planeta Zantor. De esta forma los zantorianos conocieron a los terrestres. Siendo seres de gran inteligencia y profunda bondad estos dejaron en la torre a tres robots que ayudarían a los shinarianos. Por supuesto, al poco tiempo empezaron a surgir los problemas. Los constructores de la extraordinaria edificación estaban asustados ante los extraños androides y poco a poco cambiaron sus sentimientos convirtiendo la admiración por odio. Y en esta parte comienza el juego, tu misión: manejar los tres robots hasta la parte superior de la torre para que puedan comunicarse con los zantorianos y ser devueltos a su planeta.


AMIGA

El camino hacia lo alto de la torre está sembrado de infinidad de trampas.


AMIGA

La modalidad tutorial nos ayudará a aprender a controlar los androides adecuadamente.


AMIGA

Nuevos escenarios pueden ser diseñados e intercambiados con otro jugador para disputar competiciones.


AMIGA

Aunque el manejo del juego es sencillo, convertirnos en expertos exigirá mucho empeño.

Una lección de estrategia

«Tower of Babel» es un programa lleno de sorpresas y repleto de posibilidades. En él es posible cambiar prácticamente todos los parámetros del juego e incluso está acompañado de un editor con el que podremos construir nuestras propias torres.

Fundamentalmente nuestra principal tarea es definir una estrategia ante las características de cada torre para llegar a su cima. Todas son distintas y cada vez más complicadas. El número de edificaciones es enorme y se presentan en grupos de nueve, que hay que terminar para pasar al siguiente nivel. El juego también tiene una modalidad, llamada tutorial, que nos ayudará a comprender el manejo de nuestros androides.

Para todos los públicos

Al contrario que otros juegos de estrategia y aunque al ver el manual se pueda pensar lo contrario, «Tower de Babel» es muy sencillo de manejar, aunque no resulte tan fácil convertirse en un experto. El programa está construido a base de polígonos, al estilo del «Sentinel» o del «Driller».

«Tower of Babel» gustará a todo el mundo aunque es posible que los superfanáticos del arcade echen en falta más secuencias de acción. Sin embargo, a no ser que pertenezcas al grupo al que "exclusivamente" le interesan los masacramarcianos, disfrutarás una barbaridad dirigiendo tus androides de torre en torre intentando que puedan ser devueltos a su lejano planeta.

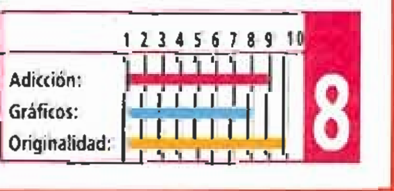
Desde luego hay que reconocer que este programa es uno de los mejores que hemos visto últimamente. Aunque ninguna de sus características técnicas sea especialmente destacable, su originalidad y su adicción hacen de este «Tower of Babel» un juego absolutamente recomendable. Bocanadas de aire fresco como ésta es lo que todos necesitamos. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Observa desde lejos y con la pausa puesta cada uno de los escenarios antes de decidir tus movimientos.***

■ ***En programas de este tipo es imprescindible leerse el manual de cabo a rabo, y hemos dicho leerse, no estudiarse de memoria.***



NARCO POLICE

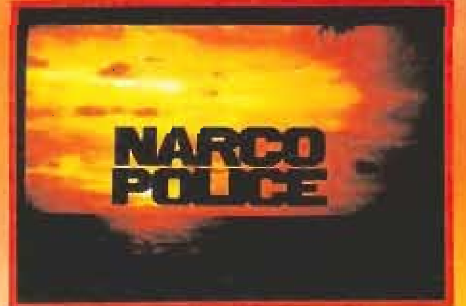
LA MISION
ESTA EN MARCHA.
EN POCAS SEMANAS
ENTRARAS EN ACCION.

DESTINO:
UNA PEQUEÑA
ISLA DE LA COSTA
COLOMBIANA.

OBJETIVO:
EL BUNKER
QUE CONTIENE EL
LABORATORIO
DE PROCESO
MAS IMPORTANTE
DE LOS HASTA AHORA
LOCALIZADOS.

PELIGROS:
UNA FORTALEZA
IMPENETRABLE
CUSTODIADA
POR UN EJERCITO DE
NARCOTRAFICANTES.

EQUIPO:
EL MAS SOFISTICADO
ARMAMENTO DEL QUE
LA POLICIA DEL
SIGLO XXI DISPONE.
ESTE ES UN JUEGO EN EL QUE
NADIE QUIERE PERDER.
Y TU, ¿DE QUE LADO ESTAS?











SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
COMMODORE 64
PC
ATARI ST
AMIGA



PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5.
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS
TEL: 673 90 13
VENTAS POR CORREO:
TEL: 450 89 64

TAMBIEN CON

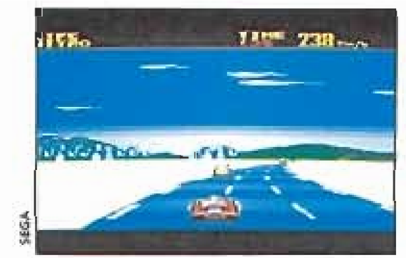


Super Laborarri 16 válvulas GTI

BATTLE OUT RUN



Cuando recorramos un determinado número de kilómetros podremos reparar la máquina en el taller.



Antes de intentar detener al capo es preciso encarcelar a ocho de sus lugartenientes.

La receta más popular últimamente para conseguir un arcade adictivo parece ser que es coger lo mejor de varios juegos y mezclarlo en otro nuevo. Se le cambia el nombre, no demasiado para que la gente sepa de qué va, y listo.

En este caso son dos de los mejores juegos de coches los que han sido conjuntados para conseguir este «Battle Out Run». Uno de ellos, el clásico «Chase H.Q.» y otro, como su propio nombre indica, el «Out Run».

Este cartucho nos pone al volante de un potente automóvil, —diseñado por nuestro protagonista Joe Hurst—, que recibe el nombre de Laborarri Teratuga, en el que vamos a recorrer las carreteras de los Estados Unidos capturando a todo delincuente que se nos ponga por delante, hasta conseguir cazar al capo mafioso Casadrando para obtener la recompensa que se ofrece por su captura.

No creáis que nuestro coche cuenta con armas sofisticadas ni cosas así, sólo disponemos de nuestra habilidad para sortear los obstáculos de la carretera y la posibilidad de reparar nuestra máquina. Claro que para comprar las piezas debemos tener dinero y éste se consigue terminando las etapas en un tiempo límite. Cuanto más rápido vayamos, mejor podremos equipar nuestro vehículo. Al tener a la vista el coche del malvado de turno tendremos que acelerar al máximo y golpear su automóvil hasta destruirlo.

La verdad es que «Battle Out Run» resulta poco original. Ni la posibilidad de oir cuatro melodías distintas, ni poder elegir el lugar donde comienza la partida, entre los ocho posibles, hacen que este juego pueda llegar a igualar a los arcades en los que está basado.

El aspecto técnico, sin embargo, parece tan cuidado como suele ser habitual en los cartuchos de Sega. Los gráficos están bien realizados, aunque son monótonos y los paisajes tienen detalles curiosos, como la perspectiva del famoso puente de San Francisco mientras recorremos las carreteras de la populosa ciudad. También el scroll de las autopistas por las que circulamos llama la atención por su suavidad.

En general, «Battle Out Run» es un arcade muy bien presentado pero que peca de un defecto que parece el mayor mal que hay actualmente en el mundo del software recreativo: la falta de originalidad. Un problema que ahora parece que se extiende al mundillo de las consolas. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

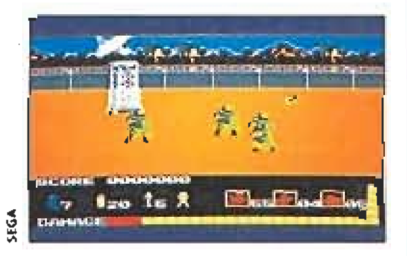
Un clásico en tu consola

OPERATION WOLF

Después de haber cosechado un impresionante éxito, tanto en su paso por los salones de máquinas recreativas como en su posterior conversión a la mayoría de los ordenadores de 8 y 16 bits, llega hasta la pantalla de nuestra consola Sega uno de los arcades más legendarios del mundo del software, «Operation Wolf».



La adicción sigue siendo, en esta nueva versión de «Operation Wolf», la clave de su éxito.



La trepidante acción, acompañada por unos buenos gráficos y un cuidado movimiento, invitan a prolongar durante horas la partida.

El juego, creado por Taito, nos convierte por arte de magia en un aguerrido mercenario que ha sido enviado a un remoto país con el fin de llevar a cabo una delicada y peligrosa misión: rescatar a una serie de compatriotas tomados como rehenes durante el transcurso de un golpe de estado.

A través de seis fases, que comparten entre sí el mismo desarrollo, nos enfrentaremos contra todos los efectivos armados del enemigo —tanques, lanchas y helicópteros incluidos—. Para hacerles frente disponemos de una cantidad limitada de munición y de granadas, cuyo uso deberemos cuidar al máximo, ya que en caso de que se nos agotaran por completo quedaríamos totalmente indefensos, convirtiéndonos en presa fácil para el enemigo.

En pantalla aparece frente a nosotros una vista en perspectiva de la zona de batalla, por la que, a gran velocidad, surgen enemigos que cruzan la pantalla disparando, a la par que los decorados van "scrollando". Como no disponemos de punto de mira, la única forma de saber hacia qué lugar estamos apuntando es precisamente disparar y fijarnos en el punto en el que nuestra bala hace impacto.

El juego incluye la posibilidad de hacer uso de la pistola «Light phaser», con lo cual el programa además de mucho más fácil resulta también mucho más divertido. En cualquier caso «Operation Wolf» en su versión Sega es un excelente arcade, rápido, adictivo, con un nivel de dificultad alto pero bien ajustado, y con unos buenos gráficos, movimientos y sonidos. No se puede pedir más. ■

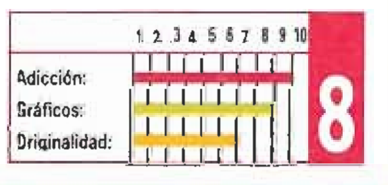
J.E.B.

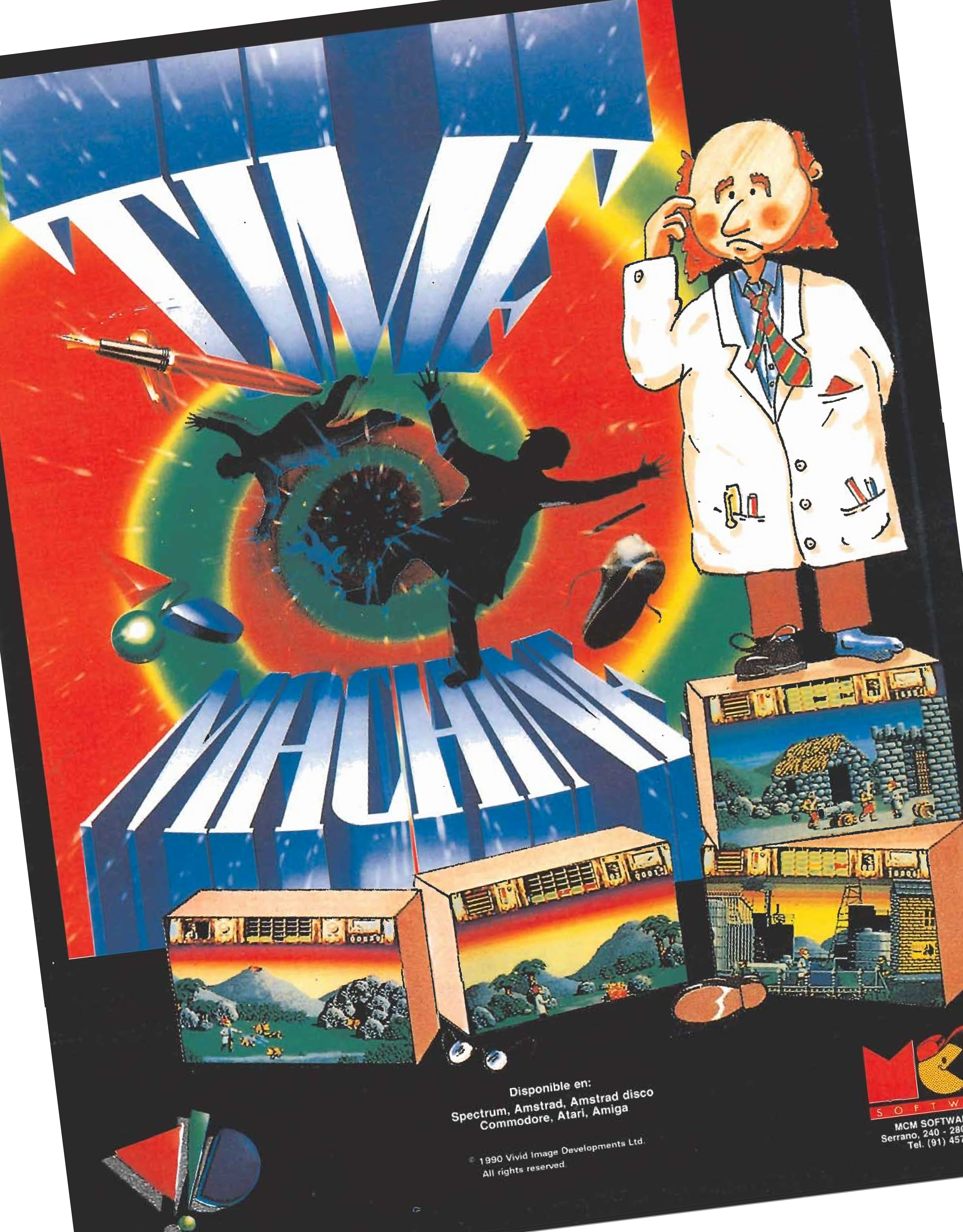
CONSEJOS y TRUCOS

■ ***No dispares a lo loco y procura seleccionar bien tus blancos, recuerda que tus municiones son limitadas.***

■ ***Reserva tus granadas para los enemigos que requieren muchos disparos para ser destruidos, como los helicópteros o tanquetas.***

■ ***Dispara a los animales que de vez en cuando cruzan la pantalla. Si los aciertas, instantes después aparecerá un «extra» que te proporcionará energía, munición o granadas.***




Disponible en:
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco
Commodore, Atari, Amiga
© 1990 Vivid Image Developments Ltd.
All rights reserved
SOFTW
MCM SOFTWA
Serrano, 240 - 280
Tel. (91) 457

GRAN OPEN HOBBY-PRESS



Aquí tenéis una foto tomada durante el evento, -¿cómo? ¿no sabéis de qué evento hablamos? -. Pues del primer supermatch de tenis entre Micromanía y su hermana Microhobby. En el partido, aunque los redactores de vuestra revista favorita (en la foto) hicimos todo lo que pudimos, - muñecas lesionadas, esguinces y agotamiento físico, así lo demuestran-, fuimos derrotados injustamente por nuestros adversarios. Y decimos injustamente porque el árbitro estaba comprado, el tiempo no acompañaba y la tortura psicológica a la que fuimos sometidos redujeron nuestras posibilidades.

En el próximo desafío, del que os avisaremos con tiempo para que podáis ir a animarnos, vamos a destrozar a nuestros contrincantes. De momento ya nos hemos apuntado a un cursillo rápido de tenis...

2002 Historias del Futuro

Apocalipsis electrónico

El profesor Dneprov tenía a su cargo un buen puñado de mundos. Eran creaciones exclusivamente suyas, soportadas por densas y pesadas memorias de ordenador. Toda la información referente a ellos, constantemente en expansión y cambio, estaba controlada por computadoras de gran velocidad de proceso.

El profesor creaba un entorno espacial ficticio, pero con un nivel gráfico de alta definición, al que dotaba de materia, que combinada de maneras diferentes configuraba cada mundo. Sobre cada uno de ellos situaba complejas pseudointeligencias, seres vivos que podían manipular dichas materias, seres con necesidades biológicas. Desde las más insignificantes bacterias, hasta plantas, animales e incluso seres con altos grados de inteligencia. Cada una de estas especies había evolucionado a partir de seres muy primitivos con unas pautas genéticas propias.

Cada mundo era regido por sus propias leyes físicas y químicas. Los seres que en ellos habitaban nacían, aprendían, creaban nuevos miembros y morían. Con este proceso de evolución, algunas especies había mejorado enormemente sus aptitudes inteligentes. Construían herramientas, desarrollaban lenguajes propios, inquietudes religiosas y culturales...

Dneprov observaba todo el proceso gracias a imágenes perfectas, que eran como una ventana hacia sus creaciones.

Con un zumbido, la pantalla anunció algo, y el profesor centró su atención. Mediante un pequeño periférico, comenzó su tarea diaria de chequeo. Debía comprobar los cambios, los progresos de sus creaciones. En la pantalla, Dneprov recorrió uno de sus mundos. Era como ver por televisión un mundo completamente nuevo y fascinante. Centró el punto de vista en algo parecido a una aldea, cuando un extraño animal se cruzó por la pantalla. Sonriendo, lo persiguió con la imagen. Era muy verde, con una gran cola. Recordó su nombre, era un Ob. Poco inteligentes y muy sociables. Convivían con los Rczeknos, la especie inteligente de aquel mundo. Dirigió el punto de atención a otro lugar, y observó y oyó gruñir a un grupo de ellos, que trabajaban ayudándose de palos y hachas. Eran de color morado y amarillo, brazos delgados y ojos vivos. Dneprov contempló a sus «hijos», hizo algunas comprobaciones y anotó cuidadosamente en su cuaderno. Después abortó la visión y accedió a un nuevo mundo. Observó las nuevas imágenes. Era un recinto de estructura circular y paredes ondulantes. El mobiliario flotaba en el aire. Allí había un grupo de extraños seres, a los que Dneprov llamaba Bránsks. Eran su creación más perfecta; en su evolución habían logrado enormes avances tecnológicos. Incluso habían desarrollado su propia ciencia informática.

Dneprov siguió contemplándolos. Los Bránsks, de cabeza grande y alargada y cuatro o cinco miembros que nacían de su tórax, manipulaban algo parecido a una computadora, conversando entre ellos en su idioma de silbidos y susurros. El profesor acercó el punto de vista hacia la pantalla de uno de aquellos aparatos.

Paralizado, miró con asombro. En aquella pantalla, un mundo artificial se deslizaba ante la satisfecha mirada de los Bránsks. Con expresión de enojo y gritando de rabia, Dneprov saltó de su asiento y tiró de los cables de su maquinaria, arrancándolos como un manojo de hierba. Sudoroso, se dió cuenta de lo que había hecho. Cinco años de su carrera, sus creaciones más perfectas, todo destruido. Volvió a sentarse, tratando de relajarse. ¿Por qué lo había hecho? No podía comprender aquella reacción. Esos seres habían logrado igualarle, y no pudo soportarlo.

Finalmente, una idea desagradable se le ocurrió. ¿No somos nosotros, nuestro mundo, sino una mera creación? ¿Es nuestra existencia una ilusión? ¿El objeto de estudio de algún ser superior? Diablos, pensó Dneprov, sólo somos un puñado de bits en la memoria del Universo. Recordó su enfado, al descubrir que sus creaciones le superaban, que también eran capaces de crear. Para él, destruirlos había sido tan fácil como tirar de unos cables. ¿Y si...?

Lo último que existió para él, fue la sensación de estar siendo observado. En ese preciso momento, la corriente de Realidad se cortó, y nuestro mundo, ya sin soporte alguno, se desvaneció en el olvido.

Jaime Cristóbal Urbicain

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Si tienes un Pc no te compres juegos de Amiga, no te funcionarán.*

CARLITOS LISTO (MADRID)

■ *Para que nadie te robe tus discos de 5 1/4 la solución es muy sencilla, grápales sobre la superficie magnética una etiqueta con tu nombre, ya verás como después de eso no importa que se los lleven.*

JUAN ENTERAO (BARCELONA)

■ *Un sistema de protección muy usado últimamente es impregnar los discos con una sustancia química. Si quieres que tus copias funcionen sin problemas tienes que limpiar antes el disco con un estropajo y un poco de lejía, frota bien, sin temor y verás como todo se soluciona.*

ERNESTO LIMPIO (VALENCIA)

■ *¿El ratón de tu ordenador no funciona? Puede ser por la suciedad acumulada por el uso. Para arreglarlo desconéctalo y luego cogiéndole con dos dedos por el cable introdúcelo tres veces durante dos minutos en una solución, al cincuenta por ciento, de permanganato de potasa.*

ANÓNIMO

■ *En el «Shadow of the Beast» cuando estés a punto de llegar al final, y sólo en su versión Amiga, oprime a la vez la tecla CTRL y las dos A que hay junto a la barra espaciadora. Observarás un sorprendente efecto.*

ERNESTO GUARRÓN (BILBAO)

■ *Al superar la primera fase de «P-47», en cualquiera de los sistemas, saca el disco e introduce cualquier otro juego, cuando se apague la luz de la unidad, vuelve a sacar el disco y aprieta a la vez las letras de la palabra: «ABRACADABRAPATADECABRA». Apaga el ordenador y vuélvelo a encender, cuando te pida el disco introduce el original de nuevo y ¡hop! verás como comienzas de nuevo en el primer nivel.*

VICENTE VACILÓN (LEPE)

el HUMOR de Ventura & Nieto



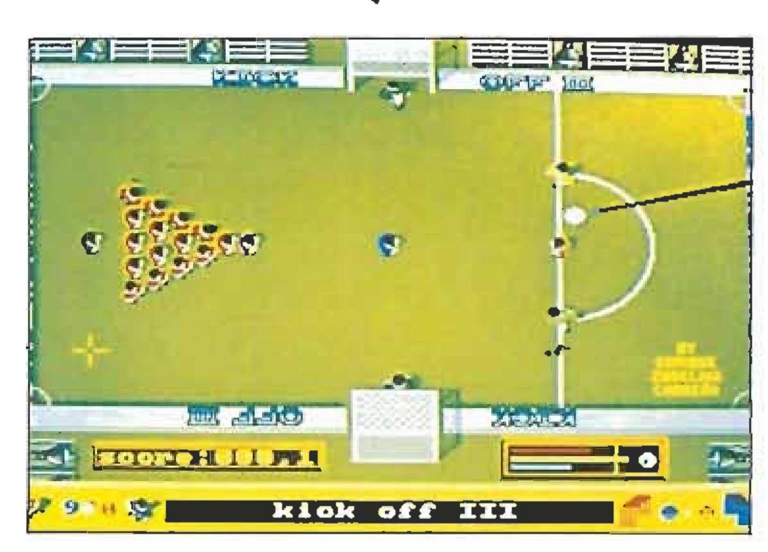
Sabías que...





En Inglaterra los juegos tienen que pasar una censura en la que se les clasifica de acuerdo con una serie de parámetros como la violencia, la complejidad de su desarrollo o el uso que hacen del lenguaje, entre otros, como aptos o no para una determinada edad o un cierto tipo de público. Esperemos que eso no pase nunca aquí.

La otra pantalla



***N**uestro amigo Enrique tiene una idea muy curiosa de cómo se podría celebrar el próximo campeonato mundial de fútbol. Para hacernos una desmostración práctica ha cogido algunos gráficos del archiconocido «Kick off» y los ha transformado en su particular visión de este deporte tan famoso en nuestro país. Lo que este amigo no explica en su carta es quién será el encargado de manejar el taco que tan hábilmente ha situado para hacer la carambola. Nosotros desde luego no estamos dispuestos a golpear a ningún ídolo del balompié con un palo de madera, capaz sería de lesionarse y luego reclamarnos daños y perjuicios ¡Menudos son!*

AVISO PARA LOS PADRES

La C.A.C.A. (Comisión de Asesores y Censores Anónimos) es capaz de certificar, y aún más, certifica que estas páginas no han pasado ningún tipo de censura previa. Por lo tanto, su irritante contenido puede, herir su sensibilidad, dañar su cerebro, producirle un ataque de caspa, cortarle la digestión, llenar su cuerpo de sarpullido e incluso, en algunos contados momentos, provocar su risa. Si nota alguno de estos síntomas no dude en marcar el teléfono del Defensor del Pudor 900-696969 donde probablemente no le harán ningún caso, aunque contribuirá con su llamada a colapsar las líneas telefónicas.

Formidable que nada más salir la consola Sega de 16 bits en nuestro país ya tenga disponible un montón de buenos programas para que podamos disfrutar de una máquina tan extraordinaria.

Lamentable que debido a un serio contratiempo económico dentro del grupo Mediagenic, Activision U.K., una de las compañías históricas de la industria informática, deje de producir, con la regularidad con la que lo venía realizando hasta ahora, software de entretenimiento. Lo sentimos.

¿Cuándo se pondrán de acuerdo los fabricantes para hacer un estandar tanto en consolas como en ordenadores?

¿Por qué no se incluye con el Amiga un Euroconector en lugar de, —o junto al—, modulador que viene de regalo en el pack «Flight of Fantasy»?

¿Cómo terminará la batalla que se está librando entre los fabricantes de consolas y los de ordenadores de juegos ?

SOLUCIONES AL CUTREGRAMA

HORIZONTALES: 1. Bloquearse.- 2. Ula. Nisu. R.- 3. Rom. opaS. R.- 4. R. ET. Nono.- 5. osull. R.- 6. Q. Dedo. E.- 7. Pi. Coñazos.- 8. Isla. etoB.- 9. Tl. Culonas.- 10. oslaF. Sopa

VERTICALES: 1. Burro. Pito.- 2. Llo. S. Isis.- 3. oameuQ. L. L 4. Q. TL. Caca.- 5. Uno. Ido. uF.- 6. eiP. eñeL.- 7. asaN. Datos 8. Ruso. Ozono.- 9. S. N. obaP.- 10. Errores. SA.

YO, NEXUS 7

Juegos de guerra ¿la última cruzada?

Supongo que una gran mayoría de personas —en particular los lectores de esta revista y usuarios de ordenadores—, tendrán ya conocimiento de la aparición del nuevo Reglamento para Máquinas Recreativas que obligará a prescindir a los fabricantes de «juegos violentos» en las placas de videojuego. Es decir, que de ahora en adelante no se podrán fabricar «juegos en los que exista cualquier tipo de violencia» —o por lo menos eso es lo que yo entiendo por la lectura de la noticia en cuestión—.

La nueva norma posiblemente podría afectar también, en un futuro próximo, a los programas para ordenadores personales. Y como pienso que la «norma» en sí afecta directamente a los usuarios de las recreativas y —lo hará— a los propietarios de ordenadores, públicos ambos entre los que me encuentro, voy a dar mi opinión al respecto. ¿Se puede pensar realmente que hay violencia en los juegos para las máquinas recreativas o de ordenadores? El jugador ¿practica la violencia al usar estos programas? ¿Puede ser violento «luchar contra imágenes irreales» que sólo pertenecen al mundo electrónico de una computadora? ¿Qué es la «violencia»? Tal vez sean estas muchas interrogantes difíciles de analizar ampliamente en pocas líneas.

Según el diccionario: «Violencia es la fuerza que se emplea contra el derecho o la Ley». Creo que esta definición es «aplicable solamente» a la «fuerza ejercida contra el "derecho" y la "ley"» de las personas/seres humanos y también contra los «animales» —domésticos o no—, en favor de los cuales han surgido, de un tiempo a esta parte, beneficiosas leyes protectoras que eran necesarias desde hace bastante. Por lo tanto, es de suponer que una «lucha o ejercicio violento» contra sujetos «irreales» —como alienígenas, dragones, brujas y monstruos, principales entidades y habitantes de las pantallas de vídeo—, nunca puede ser determinada como «acción violenta», ya que no se destruyen ni violan los «derechos de algo "real"».

Por otro lado habría que analizar también hasta qué punto un jugador «se identifica» con los elementos de un vídeo o programa, y el grado de violencia —si existe— que para él se pone en funcionamiento en dicha ejecución, para así poder aclarar si hay o no verdadera violencia en esta actitud.



Particularmente yo no creo que «sea violento» enfrentarse con el producto de un cerebro electrónico, aunque los juegos sean luchar o exterminar, por las causas que hemos nombrado antes. Quizás sería al contrario, ya que muchos entendidos coinciden en el «efecto relax» que se obtiene al utilizar estos elementos —llámense máquinas de recreo o software— métodos que contribuirían como bálsamo para «suavizar» nuestros «posibles choques diarios» en las relaciones con las personas, en un ambiente social «acelerado» que poco ayuda al diálogo y comprensión mútuos: stress, trabajo, mal humor, etc.

Dudo mucho que estas actividades —jugar al fin y al cabo— se puedan calificar como «actividades violentas». Pudiera ser que los «juegos bélicos o de guerra» —sólo estos— encajarán con la «etiqueta» de «violentos o apologistas de la violencia», ya que, por desgracia, son la «proyección» de una desagradable realidad en nuestro planeta. Los demás de Zombies, monstruos antidiluvianos y de guerreros bárbaros —entre otros— reflejan nada más que leyendas e historias que se alejan en la ficción de nuestra vida cotidiana.

Está claro que los legisladores, en su buen hacer, intenten disminuir el «ejercicio de la violencia». Yo, por supuesto, y los que me conocen pueden comprobarlo, soy amante n.° 1 del pacifismo, del diálogo y el entendimiento —y aseguraría que todos o casi todos los que leen estos párrafos, jugadores de máquinas arcade y usuarios todos incluidos, lo son también—. Serían necesarias otras medidas para erradicar la «violencia» de la raza humana, aunque pudiera no conseguirse nunca, ya que todavía se desconoce si la «violencia» es innata en el individuo, un hábito social o una ley del universo para la supervivencia de los seres. ¿Quién puede decirlo con certeza?

Medidas como la supresión de películas de contenido bélico, la destrucción de armas de fuego; la prohibición de deportes violentos como el boxeo, y otras tantas que seguro al lector le vendrán a la cabeza, serían mucho más «eficaces» que esta «normativa» que llevada a cabo en su más «estricto término» o contexto, podría acabar con: la literatura, las novelas, los juegos de mesa y estratégicos, la industria del cine, etc. Me atrevería a decir que los únicos entretenimientos que nos quedarían serían la oca y el parchís.

Todo puede ser relacionado con la violencia. Todo puede ser violento. Depende de cada punto de vista particular. Lo cierto es que me parece «ésta» una medida un tanto «exagerada» y «poco útil» para eliminar rasgos o actitudes violentas de una sociedad. Por eso he decidido abordar el tema en mi artículo de este mes. Sólo he querido expresar mi opinión personal y sin duda alguna, los lectores tendrán la suya propia y sacarán sus propias conclusiones.

Mientras seguiré enfrentándome a los invasores y alienígenas que «pululan» por el monitor de mi ordenador, y si algún día surgen nuevas leyes para los usuarios particulares, desconectaré mis periféricos e intentaré buscar algún nuevo divertimiento menos bélico. Por ejemplo: ¿jugaremos al hula-hop?

Rafael Rueda



SEGA
MEGA DRIV
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
VISITA LOS SEGA CENTERS DE:
BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ. Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA. Triana, 15.
TENERIFE: MAYA. Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER. Salvador Seguí 19.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES. Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ. Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN. Compte de Rius, 2.
CORDOBA:
— BAZAR CARIBE. Avda. del Gran Capitán, 38
GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A. Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA. Doctores Castroviejo, 19
MADRID:
— COCONUT INFORMATICA. Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAIL SOFT. Santa M.ª de la Cabeza, 1
MALAGA:
— MEMORY. Alamos, 1.
PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA. Centro Comercial Avenida. San Ignacio, 8
SAN SEBASTIAN:
— SABA. Fuenterrabía, 14.
SEVILLA:
—VIDEOCLUB HENRY. Márquez de Pickman, 63.
VALENCIA:
— BAZAR JAPON. Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L. Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS. Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN. C/ Rodríguez Arias, 10
ZARAGOZA:
— MICROFUTURA. Camino de las Torres, 116.
Y EN TODOS LOS CENTROS DE
El Corte Inglés
SEGA®
TRIGGER
HIGH DEFINITIO
VOLUME
ON
POWER
OFF
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión



La video-consola
Definitiva
INCLUYE
ARCADE HIT!
"ALTERED BEAST"
Definitiva en tecnología
Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.
Definitiva en gráficos
Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.
Definitiva en sonido
En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!
Definitiva en juegos
¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).
Definitiva en todo
No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño super, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.
¡No lo pienses más!
Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.
Super Thunder Blade
Ghouls'n Ghost
Basket Ball
Golden Axe
Last Battle
HAZME UN FAVOR,
CONECTAME A UN
en videojuegos
SEGA from Virgin
Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID

TODAS ESTAS CINTAS A...
395
PESETAS



OFERTAS SOLO OFERTAS SOLO OFER

COMPLETA TU COLECCION !!! Elige entre las cien cintas que te ofrecemos en esta espectacular oferta a solo 395 pesetas. PARA QUE NO TE ABURRAS!!!
Aprovechate y haz tu pedido cuando antes, algunas cintas son ofertas limitadas, cuando se agoten, no podremos reponerlas.
El pedido minimo es de dos cintas.

SOLO OFERTAS SOLO OFERTAS SOLO

Título	Precio	Sistemas
4 SOCCER	395 PESETAS	AMSTRAD
AVENTURA ORIGINAL	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX
ARMY MOVES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
ARKANOID	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX
ABADIA DEL CRIMEN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
A.M.C.	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
ASPAR	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
BOBO	395 PESETAS	AMSTRAD
BOLOS 10 FRAME	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
BRUCE LEE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
BUITRE 1	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX
BOBSLEIGHT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
BLADE RUNNER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
COSMIC SHERIFF	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
LA CORONA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
CHUBBY GRISTLE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
COMBAT SCHOOL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
CAPITAN SEVILLA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
CAPITAN BLOOD	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
DEATH WAKE	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
DEFCOM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
DANDY	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
DUSTIN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
EQUIPO A	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FERNANDO MARTIN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FRONTIERS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FREDDY HARDEST 2	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
FLUNKY	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
GALACTIC GAMES	395 PESETAS	AMSTRAD
GAME OVER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
GUADALCANAL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
GAUNTLET	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE, MSX
GALAGA	395 PESETAS	MSX
GLIDER RIDER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
HAWKS EYE	395 PESETAS	COMMODORE
HIGH FRONTIER	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
HUNDRA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
HOWARD EL PATO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
HOMBRE LOBO EN LONDRES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
INDOOR SOCCER	395 PESETAS	SPECTRUM
IK+	395 PESETAS	SPECTRUM
KRAKOUT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MEGACORP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
MISTER WEEMS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
MICROBALL PINBALL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MEGANOVA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
METROPOL	395 PESETAS	AMSTRAD
MIAMI VICE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MOON CRESTA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MATCH DAY 2	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
NIGHT SHADE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
NONAMED	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
NOSFERATU	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
NAVY MOVES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
OPERATION WOLF	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
LA OCA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
OPEN GOLF	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
PHANTIS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
POWER DRIFT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
PACMANIA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
PANTERA ROSA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
PARIS DAKAR	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
PICAPIEDRAS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
LOS PAJAROS DE BANGKOK	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
PLATOON	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
PAK TELE-7	395 PESETAS	AMSTRAD
PAK TELE-8	395 PESETAS	AMSTRAD
PAK TELE-9	395 PESETAS	COMMODORE
PAK TELE-10	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
PAK TELE-11	395 PESETAS	MSX
PAK TRIO	395 PESETAS	COMMODORE
PAK LUCAS FILM	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
PAK BOB MORANE	395 PESETAS	AMSTRAD
QUARTET	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
RAMBO 3	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX
RAID	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
ROCKY HORROR SHOW	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
REX HARD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
RAMPAGE	395 PESETAS	SPECTRUM
SATAN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
SGRIZAM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
S.D.I.	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
SKATE TOP ROLLER	395 PESETAS	MSX
SOL NEGRO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
SUPER SPORTS CHALLENGE	395 PESETAS	MSX
SNOOKER BILLAR	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
STARLIFE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
STIFLIP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
SCOTLAND	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
SKATEBALL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
TRAZ	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
TANK COMMAND	395 PESETAS	SPECTRUM
TURBO GIRL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
TIME SCANNER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
TURBO CUP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
TARGET RENEGADE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
UCHI MATA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
XENON	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
ZIPI ZAPE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS: HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE :
POR TELEFONO: LLAMA AHORA, AL (91) 304 09 47
POR CORREO: ENVIA EL CUPON DE PEDIDO SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

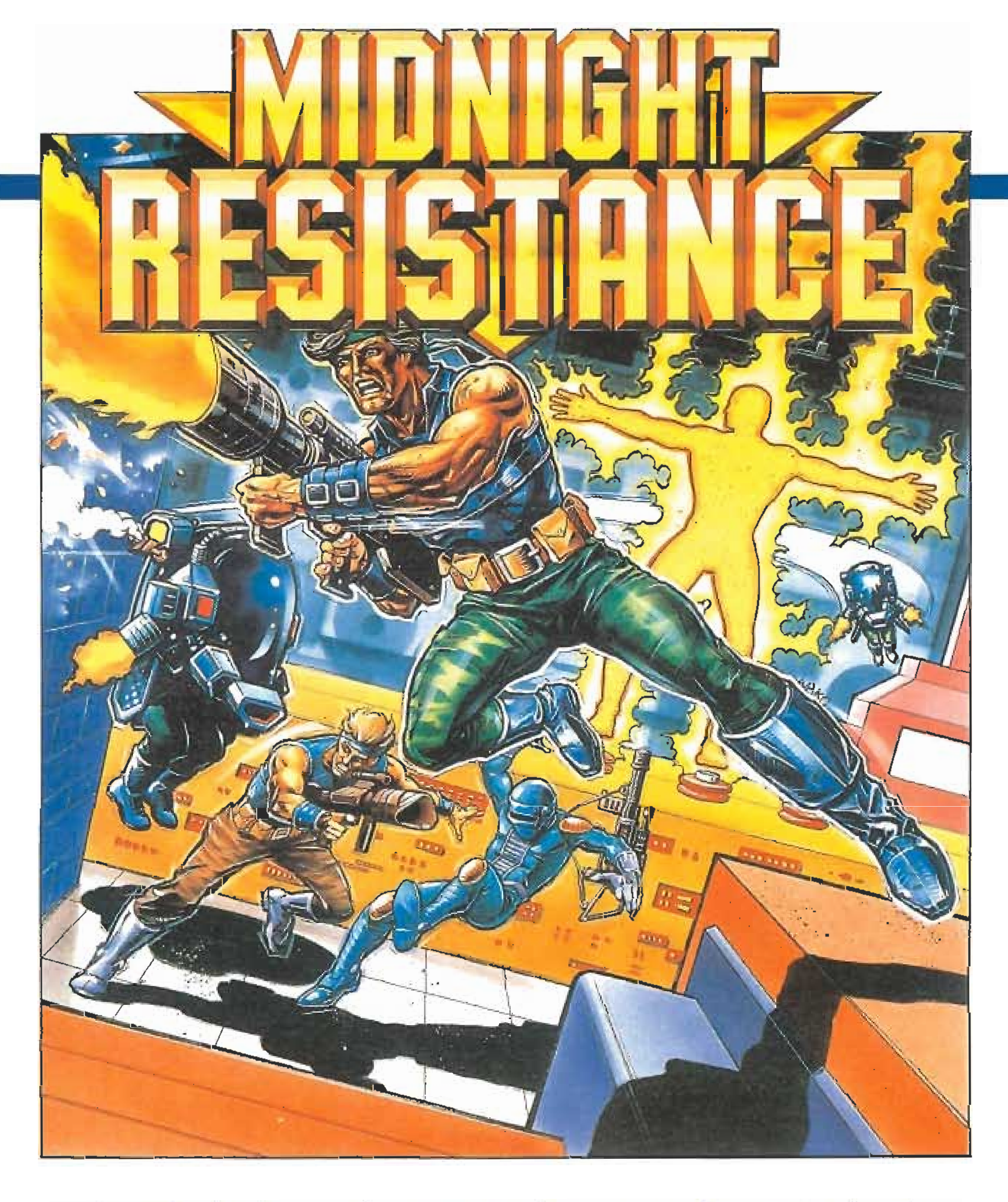
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
POBLACION
PROVINCIA CODIGO POSTAL
TELEFONO
NUMERO DE TELECLIENTE (si aun no eres TELECLIENTE pon NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR
☐ CINTA SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	200
		TOTAL	



Cuenta la leyenda que un inesperado período de tranquilidad y felicidad sobrevino a la última Guerra Mundial. Pero, tanta felicidad, rayana en lo utópico, no podía durar demasiado. Un científico, llamado King Crimson, ha conseguido la fórmula para transformar seres humanos en mutantes, medio máquinas de guerra, medio hombres. Son los denominados «Crimson Corps», una poderosa raza terrible y destructiva que persigue el control del mundo.



La última "hazaña" de este anticientífico ha sido raptar al eminente Dr. Tsuburaya, descubridor del efecto "Tetroxin", el antídoto de la peligrosa fórmula y, por tanto, el único arma contra ella.

Mientras tanto, la gente asustada por el devastador poder del ejército de King Crimson empezó a organizarse; tomaron las armas y crearon el comando "Midnight Resistance". Sin embargo, la diferencia de efectivos se hizo notar y este grupo civil es ya historia. En el momento actual sólo queda una esperanza: los hijos del doctor Tsuburaya...

FASE 1:

LA AUTOPISTA

Comienza la aventura en la gran capital, recorriendo la ¿desértica? autopista. Pronto descubriremos que entre los escombros se hallan agazapados los combatientes de Mr. Crimson. Estos aparecen por delante y por detrás. Los que vienen de frente son fáciles de eliminar; los que atacan por la retaguardia no tanto. Lo mejor es saltar por encima de ellos y matarles por la espalda.

Atención a las llaves que sueltan, porque es la moneda de cambio que nos permitirá comprar más y mejores armas.

Avanzaremos eliminando enemigos aquí y allá y escalando algún que otro desnivel hasta llegar a los cañoneros. En esta zona de sube y baja nos encontraremos con tres de ellos; para pasar este tramo podemos lanzarnos en plan kamikaze y disparar en el momento justo o bien avanzar, poco a poco, agachados y disparando en diagonal. Una vez superados, volvemos al firme de la autopista, donde seguiremos matando a las huestes del científico, para encontrarnos al final del camino con el "Tanque". A pesar de su aspecto imponente y sus ráfagas incesantes de disparos, colocándonos a la izquierda del todo, disparando continuamente y saltando cuando alguna bala se dirija hacia nosotros, el peor escollo de esta primera fase saltará por los aires en cuestión de segundos.

El camino se ha acabado, pero no la fase; todavía deberemos subir por la escalera y enfrentarnos a un cañonero que defiende la puerta de acceso a la armería.

EL INTERLUDIO

Esta puerta será derribada a base de unas buenas ráfagas de metralleta, con lo cual nos encontraremos ante una sala que contiene seis tipos diferentes de armas. Dependiendo del dinero "cosechado", podremos optar por uno(s) u otro(s), entre los que podemos citar el lanzallamas, el disparo continuo, las bombas aéreas, la mina, el duplicador de potencia, el escudo giratorio...

Recordar que al final de cada etapa tendremos acceso a esta tienda para poder equiparnos con nuevo armamento.

FASE 2:

LA BASE SUBTERRANEA

De momento permanecemos en Tokio. Nada nuevo bajo el sol (naciente), guerreros, algún que otro muro, más guerreros y un tanque. Ya sabemos cómo acabar con ellos. Más ciudad, más muros y más luchadores nos esperan antes de alcanzar la base subterránea de la Torre de Tokio. En esta miniciudad metalizada tendremos que ir dejándonos caer por el laberinto de niveles poblados por guerreros que surgen a izquierda y derecha.

Recomiendo ir agachado todo el rato disparando en ambas direcciones.

Dos cañoneros serán el último bastión antes de que nos situemos en las plataformas deslizantes. Estas constituyen tres pisos en los que las losetas sobre las que nos hallamos nos empujan hacia unas ruedas trituradoras de efecto fulminante. Para evitar morir de esta manera, dispararemos en sentido descendente hasta hacer desaparecer la loseta, con lo cual iremos a parar al nivel inferior. Repetida la táctica tres veces, nos encontraremos otra vez en suelo firme, suelo en el que destaca una abertura por la que nos deslizaremos para encontrarnos con otro laberinto cuyo tramo medio ofrece como obstácu-

MICRO MANÍA MIDNIGHT

lo una oruga lanzamisiles. Para terminar con ella es recomendable situarse en el nivel más superior de la pantalla y disparar hacia abajo evitando los misiles. Seguimos bajando, un par de guerreros y camino libre hacia la próxima fase.

FASE 3:

EL CAMPO

Salimos de la contaminada urbe para ir a gozar de los árboles, el azul limpio del cielo... pero por unos segundos, solamente. Una vez superado un tronco de proporciones enormes, empieza el asalto de los guerreros crimsonianos. A estos, se les unen ahora otros más modernos, provistos de un jetpac. De momento, sólo aparece uno, como aperitivo de acontecimientos posteriores.

Una extraña máquina-termómetro nos impide el paso justo antes de iniciar el ascenso de una colina. Para acabar con ella, no es mala estrategia disparar a la vez que nos agachamos cuando algún disparo posea una trayectoria digna de tenerse en cuenta.

Ahora podemos elegir escalar la colina e ir por arriba o continuar el camino por el nivel inferior; en cualquier caso, guerreros y más guerreros (monedas) antes de alcanzar unas plataformas ascendentes (cuatro). En el camino de subida tendremos que emplearnos a fondo para acabar con las numerosas hordas de "jet-pac-fighters".

Final de etapa: nos esperan cuatro ruedas trituradoras que se abalanzarán alternativamente sobre nosotros. Espero que llevéis algún arma potente. Continúa la ascensión hasta topar con otras dos circunferencias trituradoras, ésta vez de tamaño superior. Estas ruedas esconden el ojo inteligente que domina toda la infraestructura enemiga en este sector. Acabamos con el ojo, matamos cinco guerreros y nada más por ahora.

FASE 4:

LAS CASCADAS

En esta ocasión tendremos que atravesar puentes poco estables y cascadas. Nada anómalo en esta fase por el momento: guerreros, tanques y un cañonero antes de coger una escalera... Mientras subimos pasa el tiempo y cuando llegamos arriba ya es de noche, luna llena. No hay lugar para romanticismos: dos hileras de cinco flechas cada una vienen directas hacia nosotros, apenas sin tiempo para agacharnos. Tras esto, aparece un caza lanzamisiles duro de roer. La fiesta continúa repitiéndose, menguando el número de flechas y creciendo el número de cazas en cada iteración. Si lo superamos, puerta hacia la siguiente etapa.

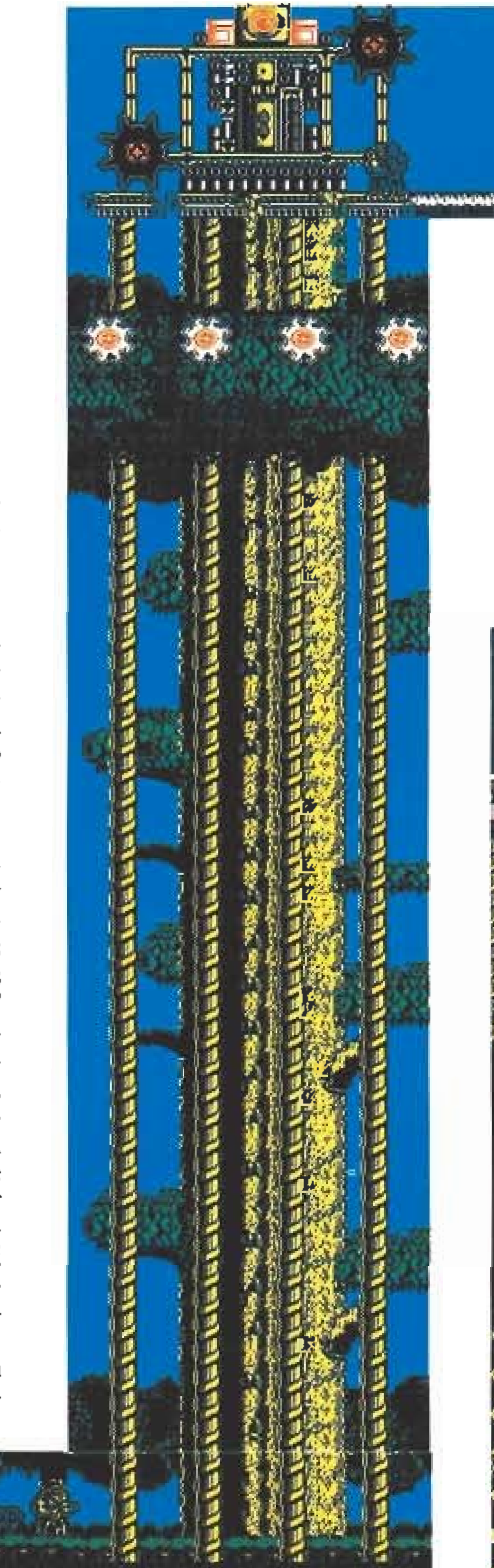
FASE 5:

BASE METALICA

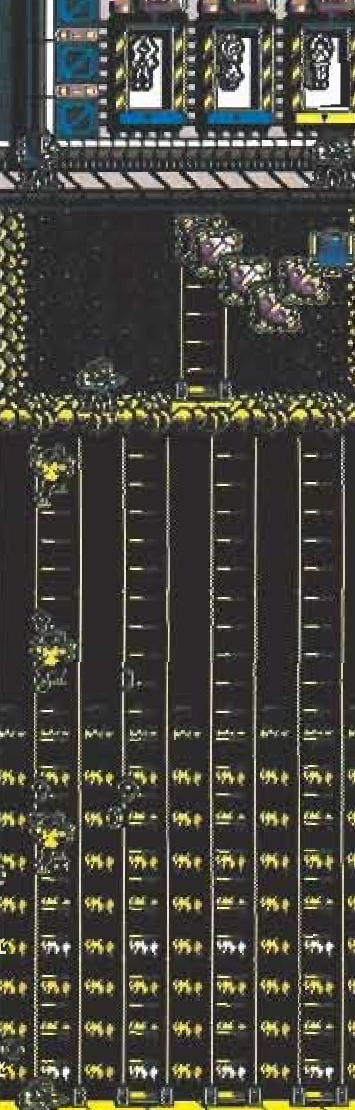
Aparecemos inmersos en un tubo; lo recorremos durante un breve tramo en dirección oeste para caer en la base. Continuando el recorrido hacia la izquierda nos enfrentaremos con guerreros que darán paso a un enorme helicóptero de combate.

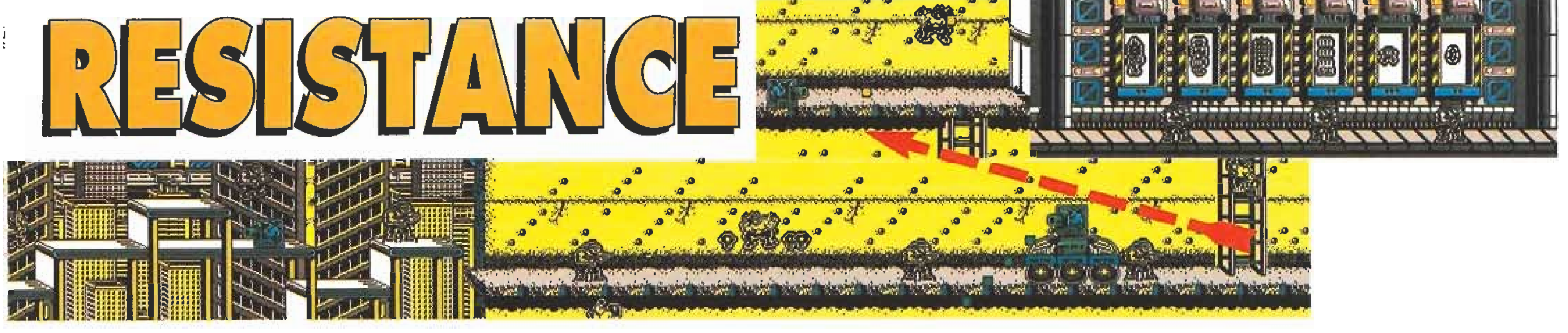
Más allá, nuevas sorpresas nos esperan: seis electrificaciones pondrán a prueba nuestra paciencia con el gatillo. Sobrepasada esta barrera, un buen salto y caemos sobre una plataforma con dos escaleras, una ascendente y otra descendente. Dado que el camino hacia el cielo nos está vetado por el momento, decidimos bajar. Pasamos de largo otra plataforma, a la vez que nos deshacemos de los molestos guerreros apostados en los peldaños de la escalera. Llegamos abajo y cuatro emisiones de alto voltaje nos esperan custodiando a una especie de mutante humanoide "sube y baja-dispara y dispara". Con las electrificaciones acabaremos desde el suelo (donde los disparos del "monigote" no nos alcanzan), excepto con la del extremo izquierdo, que requerirá nuestra subida al escenario y un paseo hasta el otro lado, desde donde podremos finiquitar nuestra labor de electricista. Para acabar con el mutante, subirse al segundo peldaño de la escalera.

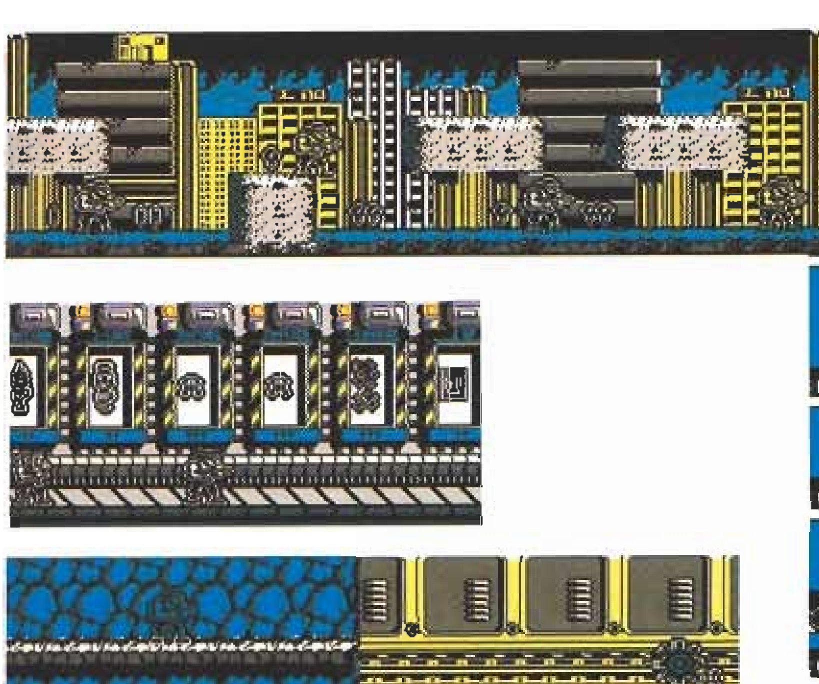
Ya terminada nuestra tarea en las profundida-













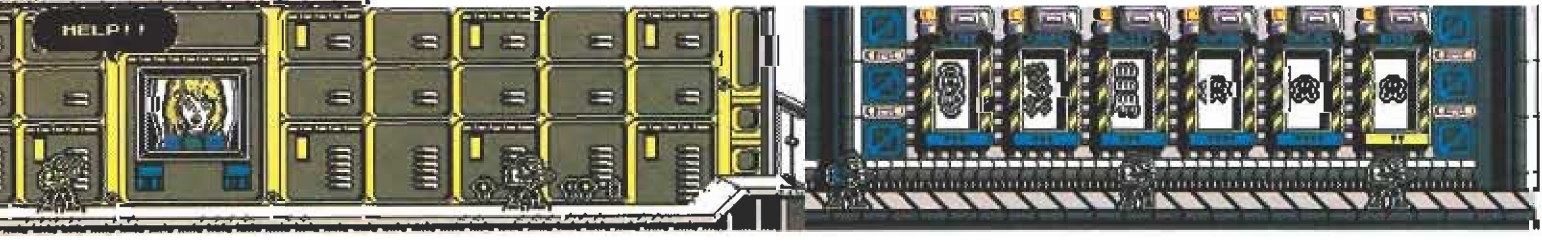
7

MICRO Manía

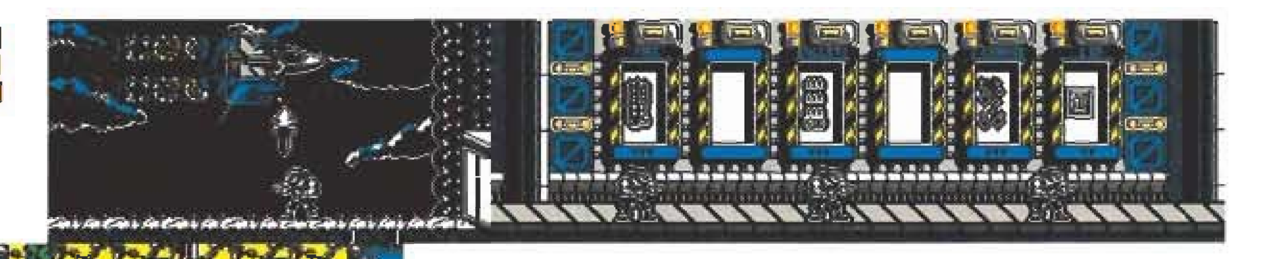
2

Al final de la fase 8 podrás rescatar a tus parientes pagando una moneda por cada uno de ellos.

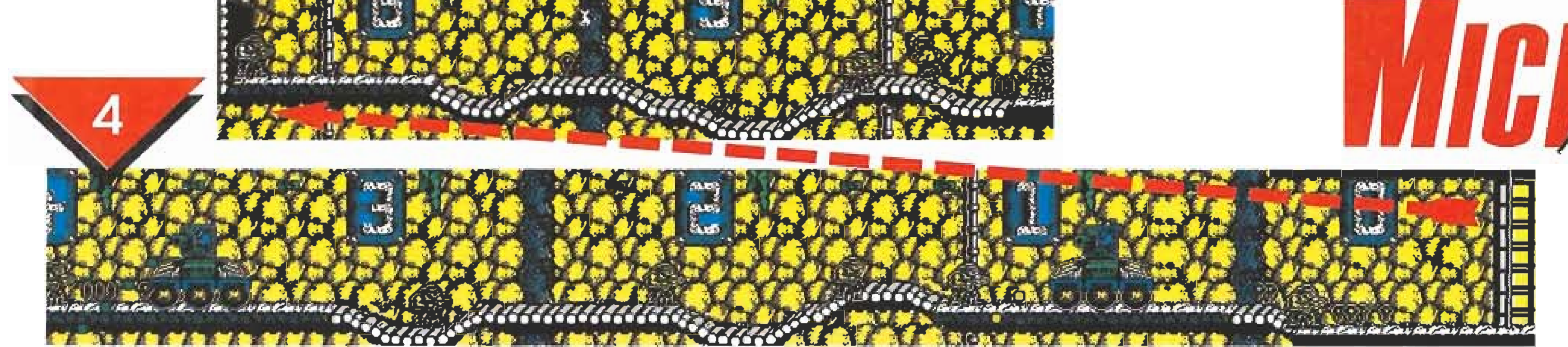


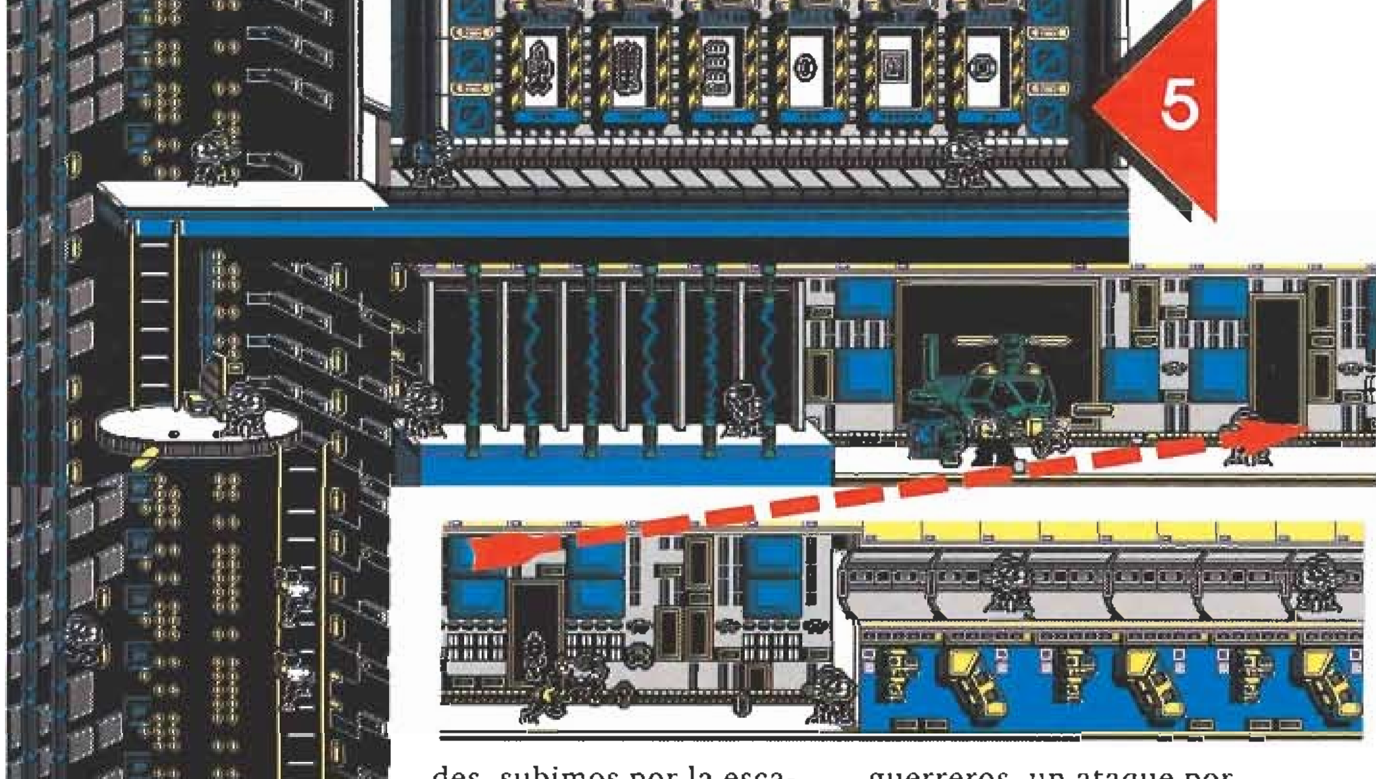


MIDNIGHT RESISTANCE



MICRO Manía





des, subimos por la escalera hasta arriba del todo, donde un cañonero intentará que no lleguemos a la puerta. Pero me temo que no lo va a conseguir...

FASE 6:

LAS ROCAS

Dos guerreros, un cañonero en la zona inferior y entramos en la base.

En ésta, una serie de pruebas cíclicas nos esperan: una rueda trituradora y descendemos, guerreros, un ataque por ambos lados de más guerreros, dos ruedas trituradoras, otro ataque salvaje de guerreros y otras tres ruedas. Tras esto, una secuencia en un monitor que incluye un vídeo sobre la familia del profesor Tsuburaya y la correspondiente amenaza por parte de Crimson

Enrabietados por la visualización de nuestros familiares encadenados, matamos a los cuatro guerreros que defienden la puerta.

FASE 7:

EL PUERTO

Unos cuantos guerreros y pasamos a enfrentarnos con el principal y prácticamente único obstáculo de esta fase: un gigantesco buque con una enorme batería central de cañones flanqueada por dos líneas laterales de lanzamisiles.

Si tu provisión de armamento te permite acabar con este "monstruo", los guerreros que quedan serán un juego de niños.

FASE 8:

EL MAR DE FUEGO

Nos hallamos frente a cuatro escaleras. Elegimos una cualquiera y empezamos a ascender, enfrentándonos a los sempiternos guerreros de Crimson. Al final vamos a parar a una cueva donde deberemos destruir una enorme serpiente mecánica "final de fase". Atención a esta octava fase porque deberemos reunir el máximo dinero posible. Esto es así porque la fase intermedia de provisión de armas es sustituida en esta ocasión por la del rescate de nuestros familiares, a moneda por pariente.

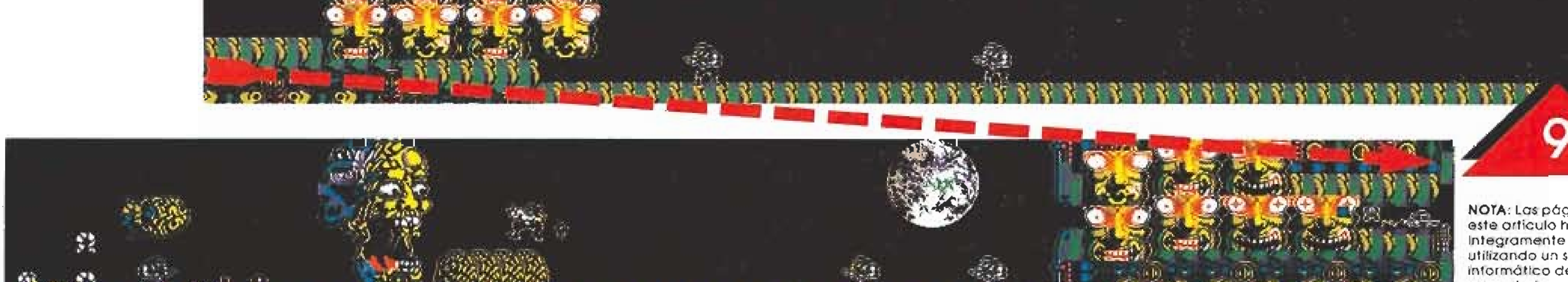
FASE 9:

MALOS SUEÑOS

Bajo un cielo estrellado, empezamos a caminar hacia la izquierda, hasta encontrarnos con la cabeza del mismísimo Crimson, eso sí, repetida unas cuantas veces. Este episodio se repetirá cinco veces. Si salimos de ésta, iremos al campo para contemplar la luna antes de acometer el "gran final".

Como si se tratase de «Terminator», lucharemos con la cabeza desfigurada de Crimson, que se encargará de ir vomitando lombrices y sesos. Para seguir con las similitudes con el film de Schwarzenegger, una vez hayamos creído terminar con el "bichejo", nos esperará la sorpresa de luchar en el límite de nuestras fuerzas con la masa cerebral, aún con vida, de Crimson. Destruida esta masa informe, esta vez sí, podremos presenciar el bucólico final...

Amador Merchán



NOTA: Las páginas de este artículo han sido íntegramente realizadas utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista **MICROMANIA**.

Tras las peripecias vividas en su anterior aventura, Marty estaba intentando comenzar a olvidar sus peligrosos viajes por el tiempo y al científico despistado que le envolvió en ellos. Ante él se presentaba una vida cómoda y agradable junto a su novia, Jennifer, en el pequeño y apacible pueblecito del que no tenía ninguna intención de salir. Sin embargo, todos estos pensamientos se quebraron el día que Marty escuchó un ensordecedor estruendo en el patio de su casa.



El juego es un continuo deambular por diversas épocas de la vida del protagonista.

Marty hubiera deseado no tener nunca la ocasión de volver a ver la estrafalaria máquina del tiempo en forma de automóvil que Doc, el científico chiflado, había bautizado con el nombre de DeLorean. Pero lo cierto es que el extraño vehículo había realizado un espectacular aterrizaje en el patio de su casa ante los asombrados ojos de Jennifer, sorprendida ante la aparición del extraño vehículo. En pocos segundos las puertas laterales del DeLorean se abrieron en forma de alas de gaviota y Doc salió del interior del mismo vestido con el traje más extraño jamás visto, pues no en vano se trataba de ropas de otra época. Presa de una extraña agitación, Doc informó rápidamente a Marty que era imprescindible que Jennifer y él le acompañaran en un nuevo viaje a través del tiempo, en un viaje de vuelta al futuro. Sus hijos, los hijos que aún no habían nacido pero que tenían ya un lugar en la historia, se encontraban en serias dificultades en una época posterior, y era necesario alterar el curso de los acontecimientos para evitarles grandes desgracias.

Marty podrá cambiar el destino de su familia viajando en el espectacular DeLorean.





Aún aturdidos por la sorpresa, especialmente Jennifer para la cual tanto el extraño individuo que hablaba con Marty como el no menos extraño vehículo del que salió eran una absoluta novedad, ambos jóvenes se acomodaron en el asiento trasero del DeLorean. Doc recogió parte del contenido de unos cubos de basura volcados por él mismo al aterrizar y los introdujo en el depósito de combustible del vehículo. Pocos segundos después el DeLorean se elevaba verticalmente sobre el patio de la casa de Marty y, tras replegar sus ruedas, desaparecía al iniciar su viaje de vuelta al futuro.

Primera fase

Tras finalizar el viaje que los lleva al año 2015, Doc y Marty dejan a Jennifer en lugar seguro y se dirigen a cumplir su misión. Doc informa a Marty que, si no hacen algo para evitarlo, su hijo será arrestado por la policía tras un atraco en el que ha sido forzado a intervenir por un peligroso punkie callejero llamado Griff, nieto del malvado Biff que tantos problemas causara a Marty en anteriores aventuras.

Marty se dirige al bar donde su hijo va a reunirse con Griff para ultimar los planes del atraco, pero los secuaces de Griff confunden a Marty con su hijo y nuestro amigo se ve obligado a huir perseguido por ellos.

En esta primera fase el objetivo de Marty es recorrer las calles de la ciudad hasta llegar al ayuntamiento. Para ello nuestro amigo se apodera de un curioso monopatín que, carente de ruedas, se desliza sobre un colchón de aire lo que le permite alcanzar grandes velocidades. Tal como indica el panel de información situado en la parte inferior de la pantalla, Marty dispone de tres vidas y un contador de energía que supondrá la pérdida de una vida al agotarse, así como un reducido límite de tiempo que, por suerte, puede ampliarse tal como indicamos a continuación.

El recorrido de Marty se divide en siete tramos, al final de cada uno de los cuales el contador de tiempo se colocará de nuevo al máximo. La acción se desarrolla mediante un suave scroll tanto horizontal como diagonal en función de la dirección del tramo de carretera que Marty esté recorriendo en cada momento, y nuestro amigo puede moverse en las cuatro direcciones, acelerar, frenar y realizar espectaculares saltos sobre su monopatín.

Como era de esperar, los más variados peligros acechan en todos los rincones de la ciudad, y así Marty será atacado principalmente por miembros de la banda de Griff que, montados en sus monopatines, intentarán colocarse al alcance de nuestro amigo para golpearle y hacerle perder parte de su energía, si bien Marty puede derribarles mediante certeros puñetazos. El propio Griff perseguirá a Marty en determinados momentos blandiendo un gran bate de baseball, e incluso el viejo Biff no dudará en golpear a Marty con su bastón. Dado que ambos personajes son invulnerables, os aconsejamos que intentéis esquivarlos. En algunas esquinas hará su aparición un niño jugando con un cochecito teledirigido que Marty deberá evitar a toda

CÓDIGO SECRETO

AMIGA

NINJA WARRIORS

Pulsa CAPS LOCK y teclea:
MONTY PYTHON para que los enemigos vengan bailando Break.
SKIPPY para que vengan saltando.
STEVE AUSTIN y S para movimientos lentos.
CHEDDAS para vidas infinitas.

Edgar Gutiérrez Diz (Pontevedra)

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Para "pasar" de los monstruos finales, todo lo que necesitas es unas cuantas bombas y dirigirte hacia el muro de salida mientras lanzas algunos bombazos; empuja a tu héroe a la vez hacia la parte central de la pared.

César Abad (Madrid)

BOMBUZAL



Aquí tenéis unos códigos con los que conseguiréis llegar al final de este magnífico juego: WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN y, el definitivo, MYTH.

Alfredo Zurdo y Ramiro Mrtín (Madrid)

SILKWORM

Escribiendo «SCRAP 28» en la pantalla de elección de controles obtendrás vidas infinitas.

José Luis Almazán (Valencia)

SPECTRUM

MAD MIX II

Si la segunda fase se te atraganta lo que tienes que hacer es arrastrar dos bolas de las que hay para jugar a los bolos, ponerlas sobre el tintero para evitar que salgan los enemigos, luego buscar un gordococo y zamparte los malos que queden a tu alrededor.

Fernando Campo Caballero (Ciudad Real)

CASTLE MASTER

La llave de la casa de los espíritus está en la caverna que tiene su entrada en la piscina (localidad «BAÑOS CALIENTES»). Hay que subirse a los dos escalones. Miramos a la derecha, nos pegamos a la pared, miramos arriba y veremos un cuadradito negro, si lo examinamos veremos que allí está la susodicha llave.

F. José Membrilla Gómez (Madrid)

MICHEL SUPER SKILLS

Para regatear siempre a los jugadores del equipo contrario ponte a dar vueltas a su alrededor hasta que se vayan hacia otro lado. Luego continúa corriendo hasta la portería contraria y... ¡Gol!.

Ángel Fernández Gil (Madrid)

IMPOSSAMOLE

Pulsa la tecla de pausa, ahora aprieta «C» y arriba a la vez, sin soltarlas vuelve a oprimir pausa, verás como te recuperas de la energía que hubieras perdido hasta ese momento.

Juan Miguel López Vázquez (Madrid)

TURRICAN

En la segunda torre de la primera fase, si disparas hacia arriba a la derecha aparecerá un cuadro, si luego lo haces hacia arriba a la izquierda aparecerá otro. Haz esto varias veces y conseguirás cuatro o cinco cuadros desde los que podrás saltar y llegar a una pantalla donde hay cuatro o cinco vidas extras.

Ikez Zabala (Vizcaya)

ARTURA

Un pokecillo de energía infinita para este juego: POKE 32138,0.

Ricardo José Araujo (Madrid)





El monopatín futurista es el vehículo que mejor domina Marty; con su uso podrá salir victorioso de muchas situaciones.

costa pues nada puede hacer contra él. En los tramos diagonales la supervivencia se complica pues podemos ser arrollados por motoristas circulando en dirección contraria, atacados por los hombres que emergen de las alcantarillas o dañados por los cables de alta tensión abandonados en ciertos tramos de la carretera.

Por suerte, no todo van a ser desventajas en esta misión y así harán aparición dos tipos de robots, uno de los cuales puede abandonar una serie de cápsulas que, al ser recogidas por Marty, le proporcionarán importantes ventajas. La más importante es la marcada con una letra P pues restaurará al máximo el nivel de energía de nuestro personaje, mientras que la letra S aumenta la velocidad horizontal del monopatín y la A aumenta la velocidad lateral del mismo, lo que permite a Marty esquivar ágilmente a sus enemigos.

Diseminados por las calles hay asimismo numerosos objetos cuya única utilidad consiste en proporcionarnos una buena cantidad de puntos. En ciertos momentos del recorrido puede hacer aparición un coche (de policía, deportivo, todoterreno) que deberemos evitar si circula en dirección contraria a la nuestra pues en caso de ser arrollados por él perderíamos completamente una vida. Sin embargo, si el coche va en la misma dirección Marty puede agarrarse a la parte trasera del mismo, con lo que conseguirá ser remolcado por el coche a gran velocidad hasta que el vehículo salga de la pantalla.

Las escenas cruciales en la trama de la película reviven ahora en la pantalla de nuestros ordenadores.

Los seis primeros tramos del recorrido responden a la descripción que acabamos de dar, pero el séptimo y último no se desarrolla sobre carretera sino sobre un lago en el que Marty no debe dejar de moverse ni un solo instante, si no quiere que el colchón de aire de su monopatín se desvanezca y caiga al agua, todo ello mientras es atacado por una innumerable cantidad de esbirros de Griff. Por suerte al otro lado del lago se encuentra el ansiado ayuntamiento, y basta con acercarse a sus escaleras para finalizar esta primera fase obteniendo una importante bonificación por la energía, tiempo y vidas restantes.

Segunda fase

Mientras Marty era protagonista de la aventura que os acabamos de relatar, Jennifer vagaba desorientada por las calles de la ciudad aturdida tras su primer viaje a través del tiempo. Una patrulla de policía observa su extraño aspecto y, tras observar su documentación, la llevan a la que creen que es su casa. El problema consiste en que ahora Jennifer se encuentra en la casa que será su hogar dentro de treinta años, en la que se encuentra no solamente su futura familia sino también ella misma. Si Jennifer se encuentra cara a cara con cualquier miembro de su familia o con su propia proyección en el futuro se produciría un trauma emocional de insospechadas consecuencias.

Esta segunda fase se trata de un original juego de inteligencia que nos permitirá poner a trabajar nuestra mente tras el frenético desarrollo de la fase anterior. La pantalla representa una vista aérea de la casa de forma que se observa claramente su división en ocho estancias (cuatro habitaciones, cocina, salón, despacho y pasillo) comunicadas entre sí por un total de doce puertas. Jennifer se encuentra inicialmente en una de las habitaciones del lado izquierdo mientras que cuatro miembros de su familia del futuro ocupan otras estancias de la casa.

La mecánica del juego es la siguiente. Moviendo el joystick podremos seleccionar un par de puertas, pulsando fuego para abrirlas cuando estemos decididos. Cada puerta abierta permite la comunicación entre dos de las estancias de la casa, y automáticamente cualquier personaje (tanto Jennifer como los cuatro miembros de su familia) pasará de una habitación a otra si se abre la puerta que las separa. El objetivo del juego consiste en conseguir que Jennifer avance por las diversas estancias hasta alcanzar la puerta de salida, situada en la parte inferior de la casa, pero evitando en todo caso el contacto con los miembros de su familia del futuro pues en ese caso perderíamos una vida y se nos permitiría elegir si deseamos intentarlo de nuevo, todo ello dentro de un estricto límite de cinco minutos.

El interés del juego radica en que controlamos indirectamente no solamente a Jennifer sino a todos los demás personajes, lo que nos obligará en todo momento a ser muy cuidadosos con nuestros movimientos para valorar todas sus consecuencias. Solamente debemos abrir la puerta que separa a Jennifer de otra habitación cuando estemos seguros de que dicha habitación está libre y no va a ser ocupada por otro personaje como consecuencia de las puertas que acabamos de abrir. Recordad que siempre debemos abrir dos puertas a la vez, lo que multiplica las posibilidades de combinar a los diversos personajes.

Tercera fase

Resueltos los problemas que motivaron su viaje al futuro, nuestros amigos regresan a 1985 para encontrarse con sorpresa que las cosas parecen haber cambiando desde su partida, pues el 1985 en el que se encuentran no parece el mismo que abandonaron porque las tranquilas calles del pueblo se han convertido en un peligroso lugar donde los delincuentes callejeros imponen su propia ley comandados por el malvado Biff.

Tal como se explica en la película, Biff aprovechó el viaje de Marty y Doc al 2015 para robar el DeLorean y traer de vuelta a 1985 un libro en el que figuraban los resultados de todas las competiciones deportivas de los últimos años. Ahora Biff está utilizando el insospechado poder que le supone conocer de antemano los resultados de competiciones aún no celebradas para enriquecerse y traer la delincuencia y el desorden al pueblo.

El objetivo de la tercera fase es recuperar el DeLorean, y pa-



Las tranquilas calles del pueblo en 1985 se convierten en el lugar preferido para los delincuentes callejeros.



La última fase consta de ocho tramos. Al final de cada uno de ellos el tiempo se restablece.

ra ello Marty deberá recorrer el camino que le separa de la guarida de Biff. En el camino deberá luchar con los numerosos maleantes que ahora se han adueñado de las calles de la ciudad y esquivar no sólo sus golpes sino también sus cuchillos, los neumáticos, barriles y rocas que surgen en los momentos más insospechados y los escapes de vapor que se producen en las tuberías de algunas casas.

Como pronto podréis observar nos hallamos ante un típico arcade de lucha de scroll horizontal en el que Marty dispone de una reducida gama de golpes para abrirse paso entre la multitud de matones que le impiden el paso. Por suerte durante el camino Marty puede ir recogiendo objetos que aumenten su puntuación y hamburguesas que le permiten reponer parte de la energía perdida. Y como siempre, disponemos de un tiempo limitado para completar el peligroso recorrido.

El camino no es demasiado largo, pero en dos puntos concretos del mismo Marty será atacado por sendos enemigos mucho más peligrosos que los demás, el primero lanzando cuchillos y el segundo disparando una pistola. Superados ambos peligros y tras andar un corto trecho Marty entrará en el DeLorean y éste se pondrá automáticamente en marcha.

Cuarta fase

El DeLorean ha sido recuperado, pero Biff sigue en libertad con el libro de deportes en su poder. Doc decide volver a viajar en el tiempo pero esta vez a 1955 para arrebatarle el libro a Biff.

Una vez en el pasado nuestros amigos se dirigen a una sala de fiestas donde piensan que puede encontrarse su odiado enemigo, pero se encuentran con una inesperada sorpresa: el propio Marty se encuentra tocando la guitarra con su grupo en el escenario del local (recordemos la famosa escena de la primera parte) y la pandilla de Biff está a punto de atacarle. Otra prueba de inteligencia, en este caso un puzzle en el estilo más clásico que pondrá a prueba nuestro ingenio.

Una imagen animada que representa al grupo de Marty interpretando una de sus canciones es la empleada para formar un puzzle dividido en piezas cuadradas con un hueco vacío que se desordenan aleatoriamente al comienzo de la partida. Luchando contra el tiempo marcado por un reloj situado en la parte izquierda de la pantalla, nuestro objetivo es colocar las piezas correctamente siguiendo un modelo en miniatura colocado junto al puzzle. Para ello debemos mover el hueco vacío para desplazar las piezas hasta ir formando progresivamente la imagen correcta.

Quinta fase

Aún seguimos en 1955, y Marty observa que el malvado Biff coge el libro de deportes, se introduce con él en un coche y se aleja de la sala de fiestas. Sin dudarlo un momento Marty coge el monopatín sin ruedas que se trajo desde el 2015 y se lanza en una alocada persecución por las calles de la ciudad.

Con un desarrollo prácticamente idéntico a la primera fase, nuestro objetivo consiste en llegar sanos y salvos al final del recorrido y alcanzar el coche de Biff para arrebatarle el libro.

El mapeado de esta quinta y definitiva fase se encuentra dividido en ocho tramos en los que, como en el primer nivel, se combina el scroll horizontal con el diagonal. También disponemos de un tiempo limitado que se renovará al completar cada uno de los tramos del recorrido.

Por suerte, los enemigos no son tan numerosos y mortíferos como en la primera fase, pues no en vano nos encontramos en 1955 y Marty dispone de un sofisticado vehículo de una época muy posterior. Por tanto los mayores peligros en esta fase lo constituyen unos matones que se desplazan a pie y pueden ser eliminados mediante un puñetazo. Al no poder atacarles, deberemos esquivar a los obreros que trabajan en la carretera y los policías, así como evitar a toda costa las alcantarillas y los agujeros en el suelo.

Simultáneamente podemos recoger objetos que nos proporcionan bonificaciones y cápsulas similares a las de la primera fase que nos otorgan las ventajas que ya conocéis. Finalizado el último tramo observaremos que el scroll pasa bruscamente de izquierda a derecha. En pocos segundos aparecerá desde la parte izquierda de la pantalla el coche de Biff, momento en el que tras colocarnos brevemente a su lado le arrebataremos el ansiado libro y el malvado Biff, al intentar impedirlo, perderá el control del vehículo y se estrellará contra unas rocas.

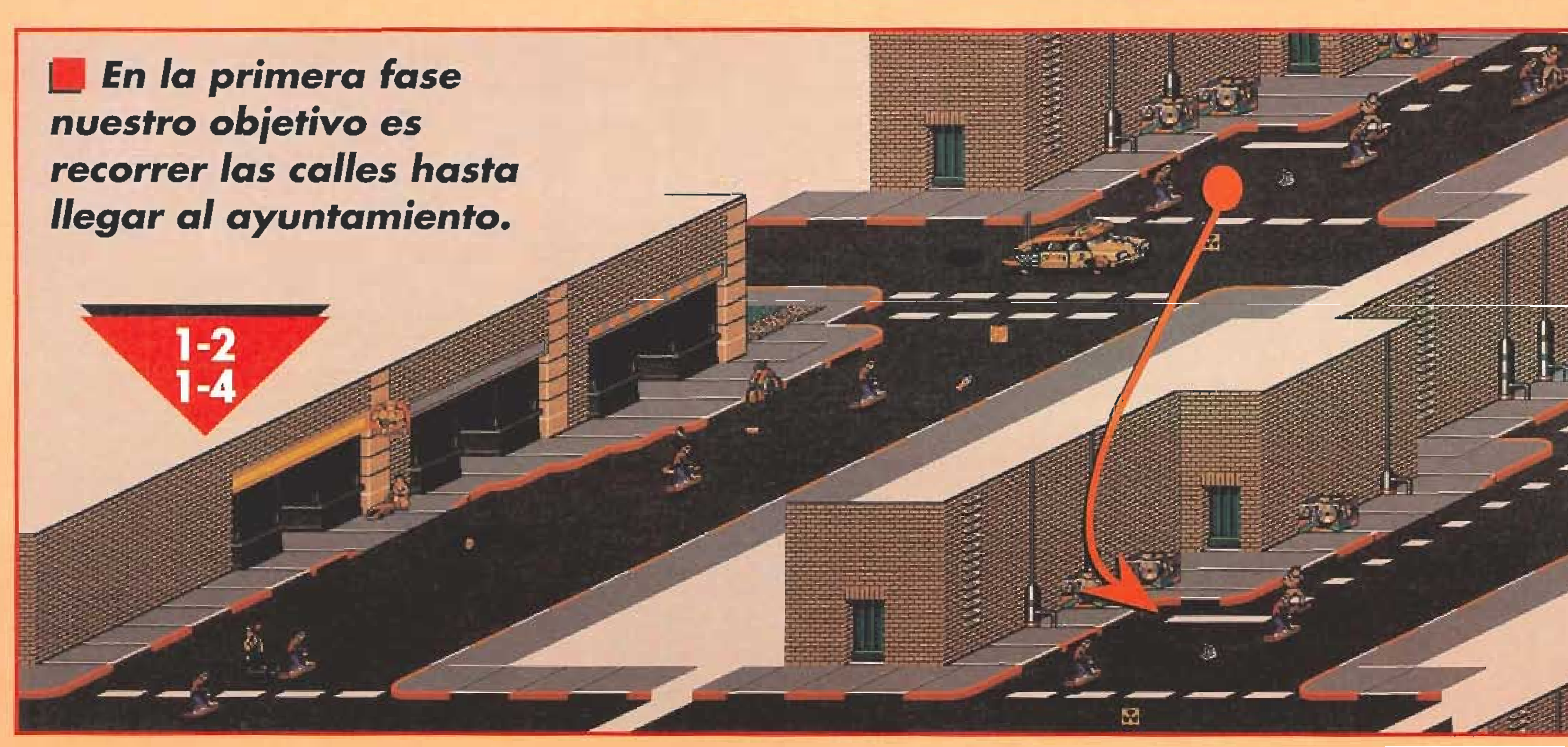
Por fin, y tras numerosos viajes por el tiempo, la misión puede darse por concluida y podemos presenciar un mensaje de felicitación que, como todos supondréis, nos anticipa la llegada de esa tercera parte que, en el momento de escribir estas líneas, estará a punto de ser una realidad. ■

Pedro J. Rodríguez



1-1

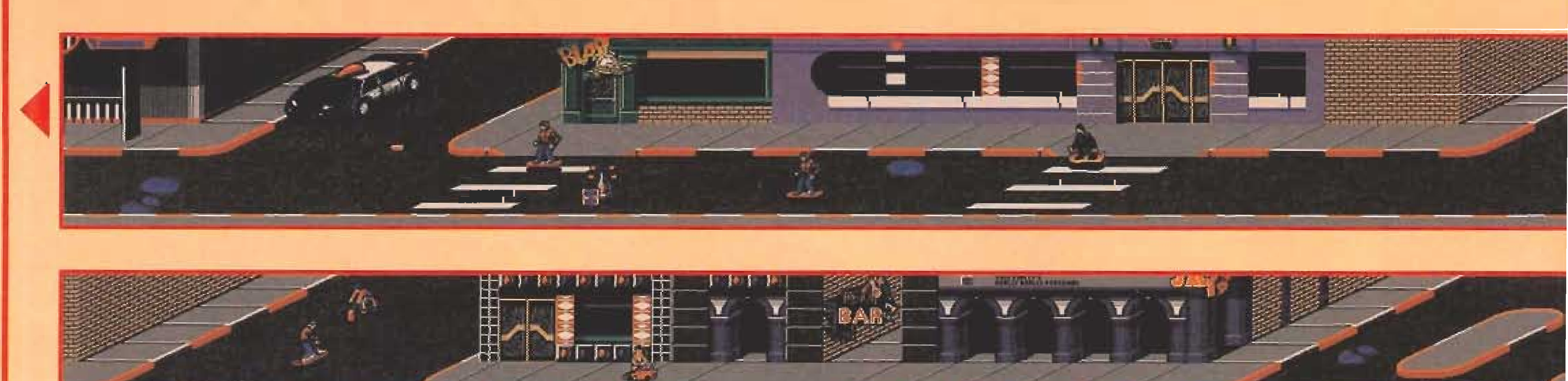
MAPA MICROMANIA

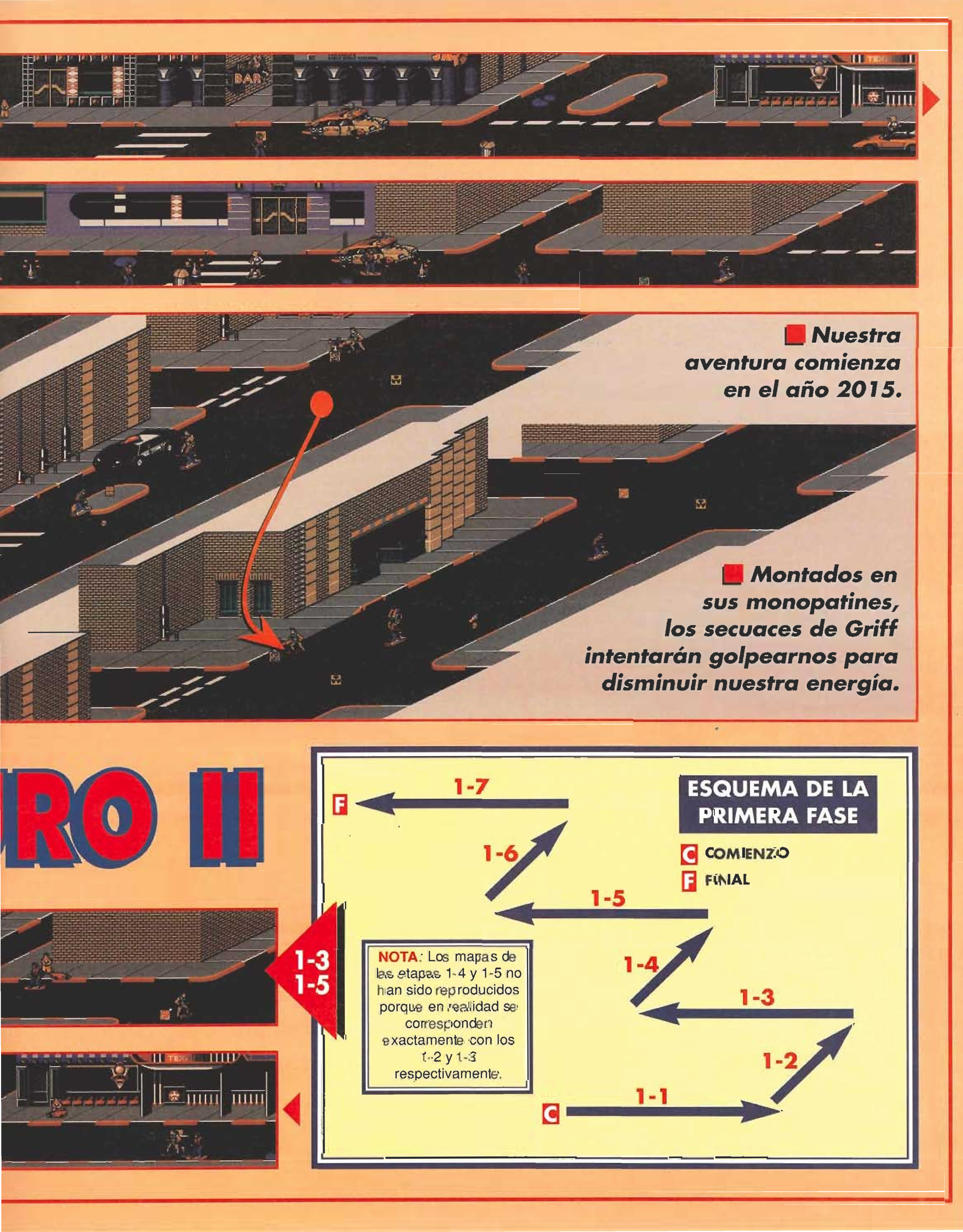


En la primera fase nuestro objetivo es recorrer las calles hasta llegar al ayuntamiento.

1-2
1-4

REGRESO AL FUTU

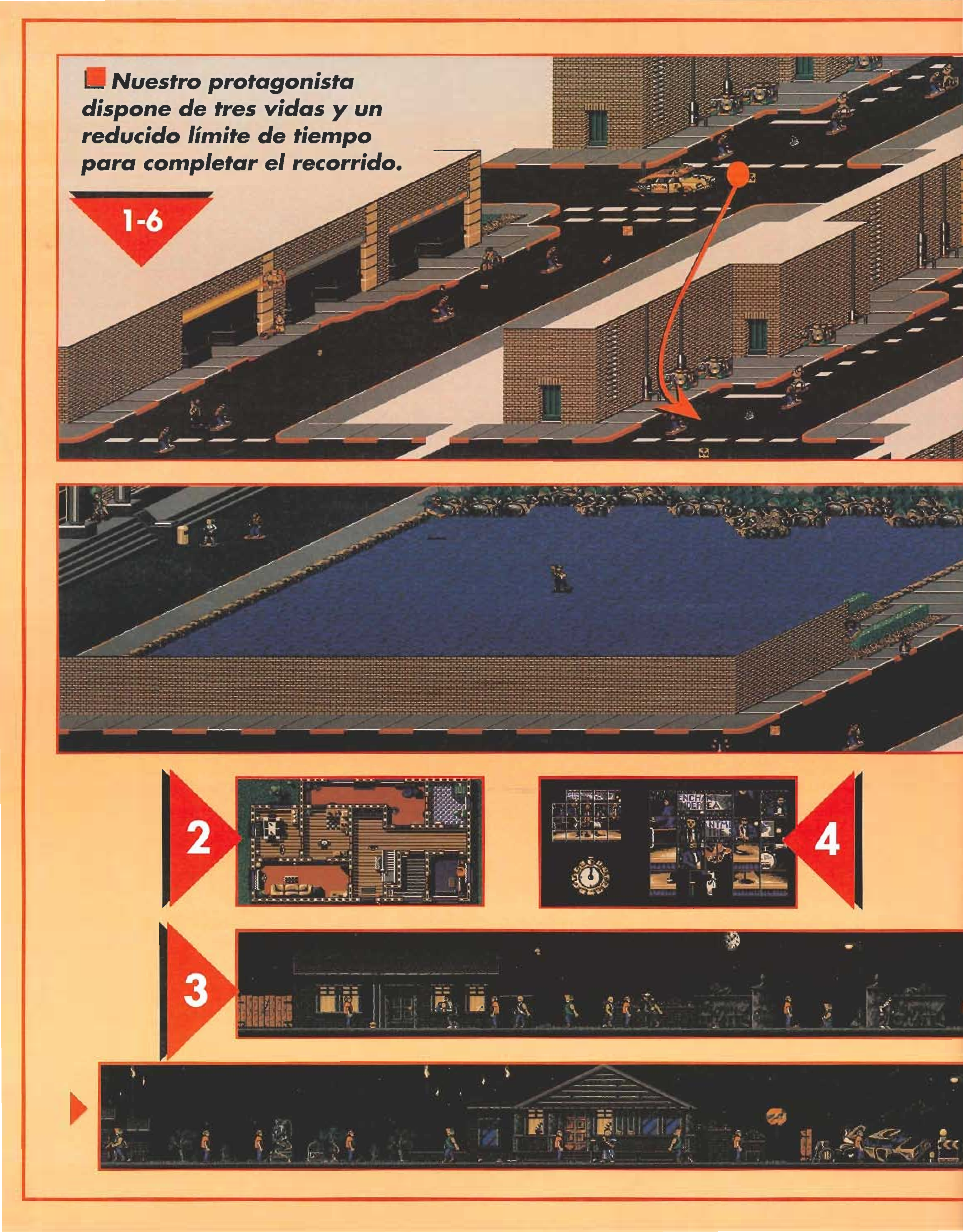




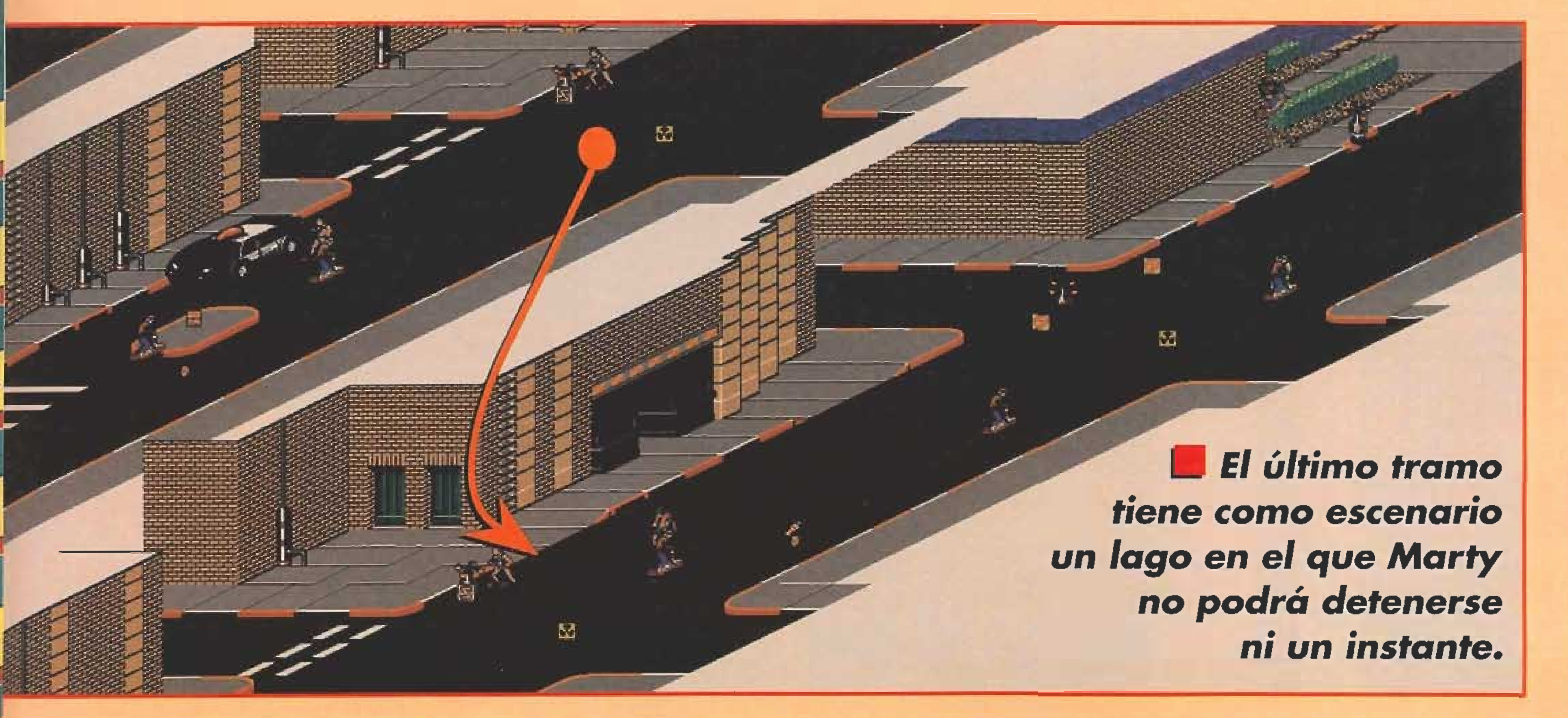
Nuestra aventura comienza en el año 2015.

Montados en sus monopatines, los secuaces de Griff intentarán golpearnos para disminuir nuestra energía.

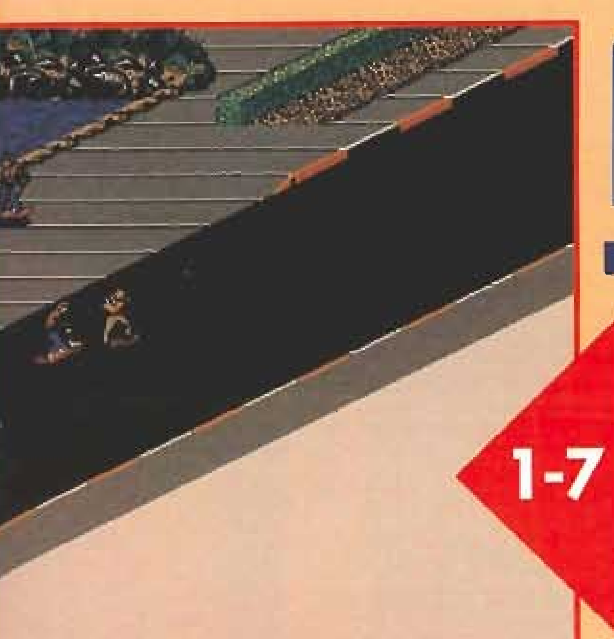
NOTA: Los mapas de las etapas 1-4 y 1-5 no han sido reproducidos porque en realidad se corresponden exactamente con los 1-2 y 1-3 respectivamente.



Nuestro protagonista dispone de tres vidas y un reducido límite de tiempo para completar el recorrido.



El último tramo tiene como escenario un lago en el que Marty no podrá detenerse ni un instante.



REGRESO AL FUTURO II

MAPA

1-7

MICRO Manía

ESQUEMA DE LA QUINTA FASE

FINAL

NOTA: Los escenarios y el desarrollo de la fase quinta son muy similares a los de la fase 1, si bien su trayectoria es ligeramente distinta tal como se indica en este esquema.

COMIENZO





Los mapas y el diseño de este artículo han sido integramente realizados utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista Micromanía.

EN LAS TIENDAS MAIL PUEDES ENCONTRAR TODO ESTO Y MUCHAS COSAS MAS. DESCUENTOS ESPECIALES EN SOFTWARE

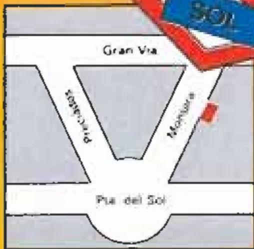
GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT



P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES

ITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
) Tennis	975	975	975		1.900		2.250
ction Fighter	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
didas Tie Break	975	975	975		1.900	2.250	2.250
pprentice	975	975	975		1.900	2.250	2.250
rantxa	1.200	1.200		1.200	1.900	2.250	
ustralian Games	975	975			1.900		
oodwych	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
oody Paws	995	995		995	2.250		
omber Mission Disk						2.850	2.850
ucaners	1.195	1.195		1.195	2.250		
uggy Ranger	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
arrier Comand	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
orrupt	995	995			2.250		
ronoquest II						3.990	3.990
inawars			1.200			2.250	2.250
oro de los aztecas						2.250	2.250
re					2.250	2.850	2.850
rand Prix Circuit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
eroes	1.200	1.200	1.200		2.850		
eroes of the Lance	1.350	1.350	1.350		2.250	3.990	3.990
ostages	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
holcan						2.250	2.250
a aventura espacial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
a batalla de Inglaterra	495	495	495			3.990	3.990
a espada sagrada	1.200	1.200	1.200	1.2000			
a espía que me amó	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
aser Squad	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250	2.450	2.450
oom						3.990	3.990
latrix Marauder						2.250	2.250
licroprose Soccer	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
lidnight Resistance	975	975	975		1.900		2.250
lister Gas	1.100	1.100			1.995	2.250	
lithos	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
loonfall			1.200				2.250
light Shift	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
-47	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
ack de cine	1.750	1.750	1.750	1.750	2.950		
ack Platinum	1.550	1.550	1.550		2.250		
ower Drome						2.500	2.500
atas de noche	1.200	1.200			1.900	2.250	
egreso al futuro III	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
ick Dangerous	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
ing of Medusa (Estrategia)						2.950	2.950
VF-Honda						2.250	2.250
econd World			1.200			2.250	2.250
hadow Warrior	975	975	975		1.900		2.250
im City	1.350	1.350			2.250	3.900	3.900
ly Spy	975	975	975		1.900		2.250
nowstrike	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
oviet	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
tunt car racer	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
eam Yankee						2.950	2.950
ime machine	1.200	1.200			1.900		2.250
okio gang	995	995		995	2.250		
ower of Babel						2.850	2.850
rial	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
winworld	1.200	1.200	1.200		1.900		
J.S.S. John Young			1.200			2.250	2.250
Veird Dreams						2.250	2.250
Vina Walker						2.500	2.500

SUPER NOVEDADES

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Alpha Waves	2250	2250
Battle Command	2250	2250
Billy the Kids	2250	2250
Dark Century	2250	2250
Falcon Mission Disk 1		3900
Falcon Mission Disk 2		3900
Fire and Forget II	2250	2250
Future Basketball	2250	2250
Ghost and Gobblins	2250	
Harley Davison	2250	
LHX Sopper	3900	
Lost Dutcuman Mine	3150	3150
Nebulous 2	2250	2250
Paradroid 90		2250
Starblade	2500	2500
The Light Corridor	2250	2250
Thunderstrike	3900	3900
Veteran	2450	2450
Welltris	2250	2250
Wild Life	2850	2850

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 195 ptas.

SPECTRUM
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipe Zape, Mortadelo, West Bank, Robocope.

AMSTRAD
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipe Zape, Mortadelo, West Bank, Toys, TR-92, Rescate, West.

COMMODORE
Pantera Rosa, Bitmania, West Bank, Deactivators.

MSX
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipi Zape, Mortadelo, Rocky, Don Coyetano, Buzo, Road Race, Robber, Sabotaje, Alfa Centauro.

AMSTRAD DISCO 995 ptas.
Aspar, Garfield, Mortadelo, Xenon, Barbarian, Pacmania, Prohibition, Los Picapiedras, Equipo A, Peter Breadsley.

Existencias limitadas en ofertas.

DIDACTICOS PC-AMIGA-ATARI

TITULO	PRECIO
Paseo por Hyde Park (inglés inferior)	4995
Balada Big Ben (Inglés medio).	4995
Enigma en Osford (Inglés superior)	4995
Matemáticas (11-12 años)	4995
Matemáticas (12-13 años)	4995
Matemáticas (13-14 años)	4995
Matemáticas (14-15 años)	4995
Los tres cerditos se diviertes (de 4 a 7 años)	3995
Piscou cazador del tesoro (9 a 13 años)	3995
Los pequeños castores en el bosque (de 7 a 10 años)	3995

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS A 995 ptas.

PC 5 1/4
Double Dragon, Telemark, Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Circus Games, Driller, Freedon, Roller Coaster, Jungle Book, Sidewinder, Sky Fox II, Tau Ceti, Academy, Equipo A.

PC 3 1/2
Test Drive, Double Dragon, Telemark Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Xenon, Freeden, Roller Coaster, Jungle Book, Ninja, Sidewinder, Sky Fox II.

AMIGA
APB, Circus Games, D. Thonson, G. Nius, Freedon, Starglider, Bermuda Project, Simbad, Sky Simulator, Bmx Simulator, Daru Castle, Whirligig, No Excuses, DNA Warrior, Loros of the Rising Sun, Grand Monstler Slam, Dominator, Circus Atractions, Spherical, Thunderbirds, Sky Chase, Phobia, Driller, H.K.M., Games Winther ED, Renegade, Retorno del Jedi, Roller Coaster, Tiburon, Run The Gauntlet, Tiger Road, Victor y Road Desperado, Forgotten Worlds, Teenager Queen.

ATARI
Simbad, Oberlander, Bomb Jack, Puffy's Saga, Bombuzal, Live and Die (James Bond), Hight Hunter, No Excuses, Power Play, Advance Rugby Simulator, BMX Simulator, Pac-Land, Pacmania, Grand Monster Slam, Circus Attractions, Wicked, Dominator, Spherical, Volleyball Simulator, Thunderbirds, Bankok Knights, Thunderbirds, Phobia, 7 Gates of Jambala, Warp, Hellraider, Prince, Armada, Borodino, Warhead, APB, Circus Games, D. Thonson, G. Nius, Freedon, Starglider, Driller, H.K.M., Games Winter ED., Renegade, Retorno del Jedi, Roller Coaster, Tiburon, Run The Gauntlet, Tiger Road, Victory Road, Desperado, Forgotten Worlds, Teenager Queen.



N.º 11 A LA VENTA

REVISTA AMIGA TOOL CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, DEMOS, PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO SOLO 995 PTAS.

SUPER EXITOS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Acien Batties (War Games)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Adidas Soccer	975	975	975		1.900	2.250	2.250
After the War	545	545	1.200	545	1.950		2.500
Altered Beast	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Angel Nieto Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Batman	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Beach Volley	975	975	975		1.900		2.250
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blood Money	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Bomber	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	2.850
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Colosus 4 Chess	1.100	1.100	1.100	1.100	2.395	2.950	2.950
Cycles	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Dan Dare III	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Defender of the Earth	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Dynasty War	1200	1200	1200		1900		2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16			2250		4995	4995	
Football Man. W. Cup ED.	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Garfield II	1200	1200	1200		1950		2500
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Hammerfist	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Heavy Metal	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Hot Rod	1200	1200	1200		1900		2250
Imposamole	975	975	975		1900		2250
Indiana Adv. Castellano						5490	5490
Italia 90 (Dro)	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Italia 90 (Erbe)	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Jack Nicklaus Golf		1500	1500		2500	2500	2500
Kick Off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
Klax	975	975	975	975	1900	2250	2250
Mad Mix II	1200	1200		1200	1900		
Maniac Mansion						3990	3990
Mundial Futbol (Opera)	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Ninja Spirit	1200	1200	1200		1900		2250
Pack 5 éxitos Ópera	1350	1350		1350	2850	3250	
Pack Genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Petrovi Basket	1200	1200		1200	1900	2250	
Pinball Magic		875			1995	2250	2250
Pirates	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Power Drift	545	545	1200	545	1900		2250
Pro Tennis Tour	1200	1200	1200		1900	2850	3390
Rainbow Island	975	975	975		1900		2250
Resolution 101						3990	3990
Scramble Spirit	1200	1200	1200	1200	1900		2250
Senda Salvaje	1200	1200		1200	1900		
Shinobi	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Sirwood	1200	1200		1200	1900	2950	2850
Skate or Die	1200	1200	1200		1950	2500	
Snoopy	1200	1200	1200			2500	2500
Sonic Boom	1200	1200	1200		1900		2250
Space Harrier II	545	545	545		1900	2250	
Strider	875	875	875		1900	2250	2250
Strip Poker II	545	545		545	1950	2250	2250
Super Wonder Boy	975	975	975		1900		2250
Tennis Cup		875			1995	2250	2250
Test Drive II	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Tetris	545	545	545	545	1900	2250	2250
Treasure Trap						3990	3990
Trivial	1995	1995	1995	1995	2750	2750	2750
Turbo Out Run	1200	1200	1200		1900		2250
Turrican	975	975	975		1900		2250
TV Sport Football						3900	3900
Vulcan (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Wall Street			1350			3900	3900

DISCOS VIGENTES



10 discos 3 1/2 995
50 discos 3 1/2 4.490

10 discos 5 1/4 ___ 495
10 discos 3'' ___ 3.900

También tenemos Impresoras

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200

VARIOS

Interface Kempston (SP)	2475
Interface Multijoystick	3800
Cable Audio + 3	1200
Disco Pack + 3	2995
Discology + 3	2950
Tasword + 3 (Castelano)	5295
Hisoft Dev Pac + 3 (Castellano)	5295
Multiface II (Ams.)	14500
Modulador TV M-1 (Ams.)	9500
Cable Casset Ams.	1200
Reset para pokear C-64	1500
Interface Copiador Audio C-64 con fuente	3900
sin fuente	2900
Mdo. Interface sonido (PC)	4495

JOYSTICK

Konix Standar	2500
Konix Autofire	2800
Konix +2 +3	2800
Megablaster	1500
Navigator	3.500
Magnum	2500
Phasor ONE	3200
PRO-5000	2800
Stick Ball	995
Zero Zero junior	1200
Zero Zero	1900
Zero Zero Winner	2595
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero PC	2800
Zero Zero + tarjeta PC	6900
Telemach 200	7200

GRATIS

UNA CINTA CON LO MEJOR DEL POP ESPAÑOL CON LOS TITULOS
Double Dragon II — Kung Fu
Magic Thomson — Tennis Simulator
Pack Metal Action — Mortadelo II.

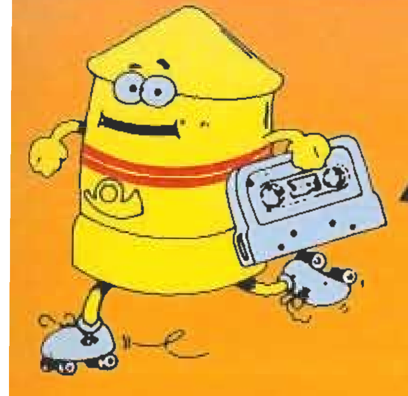
CARTUCHOS MSX

Nemesis	4900	Metal Gear (MSX II)	5900
Nemesis III	5900	Dunshot Basket	4900
Androginus (MSX II)	4900	Superation Games (MSX II)	4900
Hole in one Profesional (Golf)	4900	Rastan Saga (MSX II)	4900
Scramble (MSX II)	4900	Rambo	4900
USAS (MSX II)	4900	Salamander	4900
Vampire Killer (MSX II)	4900	King Valley II	4900

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______
N.º CLIENTE ______
☐ NUEVO CLIENTE ______
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	0
TOTAL	200



MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

¡DECIDETE!
AHORA PUEDES CONSEGUIR TU NUEVO ORDENADOR DE 16 BIT O UNA SUPER CONSOLA DE VIDEOJUEGOS SIN MOVERTE DE CASA, BASTA CON UNA SIMPLE LLAMADA TELEFÓNICA Y EN 24 HORAS TE LO ENVIAMOS A TU DOMICILIO SIN GASTOS DE ENVIO (A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO



SI TU PEDIDO ES SUPERIOR A 15.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS A CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVIO. CONSULTANOS

AMIGA 500

88.900 ptas.



DE REGALO

1 PACK FLIGHT OF FANTASY ó 2 PACK CREACION Y FANTASIA

—Modulador TV	—Deluxe Paint II
—Deluxe Paint II	—Deluxe Music
—F-29 Retaliator	—Deluxe Video
—Rainbow Island	—F-29 Retaliator
—Escape from planet R.M.	—Rainbow Island
	—Escape from planet R.M.

+ 20 Programas de regalo



A-500 + MONITOR COLOR 10845

139.900 Ptas.

DE REGALO

—Convertidor de monitor en TV
—Pack Fligh of Fantasy o Pack creación y fantasía y 20 programas más

AMIGA 2000



AMIGA 2000 CON MONITOR COLOR 10845

225.000 Ptas.

PACK A-2000

—A-2000	—A-2000
—Monitor 10845	—Monitor 10845
—2 Unidades de disco	—Disco duro 20 Mb
—Genlock	—Genlock
—TV TEXT	—TV SHOW
—TV SHOW	—TV TEXT
241.900	**299.900 ptas.**

TODOS LOS ORDENADORES AMIGA CONTIENEN MANUALES EN CASTELLANO Y GARANTÍA OFICIAL COMMODORE ESPAÑA





ATARI 520 ST FM

59.900 ptas.

DE REGALO 20 JUEGOS



Afeterburner
R-Type
Gauntlet II
Super Hang-On
Space Harrier
Overlander
Super Huey
Starglider
Eliminator
Nebulus
Pacmania
Predator
Bomb Jack
Bombuzal
Xenon
Double Dragon
Black Lamp
Outrun
Star Goose
Star Ray

+ 7 utilidades

1st Word	Organiers
Neo Chrome	Music Maker
St. Basic	First Basic
DB Master	

ATARI 520 STE + 20 juegos + 7 utilidades - **84.900**
ATARI 1040 STFM - **94.900**
ATARI 1040 STE -**114.900**
MONITOR B/N -**27.000**
MONITOR COLOR -**55.000**
CABLE EUROCONECTOR -**3.500**

ATARI LYNX



CONSOLA PORTÁTIL CON PANTALLA EN COLOR (4096 colores)

32.900 ptas.
Incluye California Games

Cartuchos

—Gaunlet III - 3.900	—Gates of Zendocon - 3.900
—Electro Cop - 3.900	—Blue Lightmims - 3.900
—Chip Challenger - 3.900	—Klax - 5.900

COMPLEMENTOS AMIGA

Alfombrilla de ratón	995
Ampliación 1/2 mb ampliable 2 mb	28.900
Ampliación 2 mb ampliable a 8 mb A-2000	49.900
Ampliación 1/2 mb	13.900
Baseboard A-500 1/2 mb ampliable 4 mb	33.900
Bootselector	4.500
Cable monitor 1084 S	3.500
Cable monitor Multisync	3.900
Chip 256 K 70 NS	1.700
Disco duro 105 mb Quant SCSI A-2000	14.900
Disco duro 105 mb Quant SCSI A-500	14.900
Disco duro 20 mb A-500 2 mb0 mb Commodore	74.900
Disco duro 20 mb A-500 XP 8 mb 512K	99.000
Disco duro 40 mb A-500 XP 8 mb 512 K	115.000
Disco duro 40 mb Quant SCSI A-2000	99.900
Disco duro 80 mb Quant SCSI A-2000	139.900
Disco duro 80 mb Quant SCSI A-500	142.900
Disco duro interno 20 mb para A-500	129.000
Midi	9.900
Modem externo 2400 b.	26.600
Modem interno 2400 b.	26.600
Modem US Robotics 38400 b. UH 2 bis	149.900
Mouse Master conector 2 joy + ratón	6.500
Ratón G500 Pulsadores Microswitch	6.500
Ratón óptico G1000 «sin bola»	10.900
Ratón sin cable	17.900
Supercard «Supercopion»	17.900
Sysquests Cartrige 44 mb	21900
Sysquest Int 44 mb + Cart + Controlador	189.900
Tarjeta AT A-2000	59.900
Unidad de disco A-2000	15.900
Unidad de disco 3 1/2	16.900
Unidad de disco 5 1/4	25.900
Vorceone «Dirige tu Amiga por voz»	24.900
Cyclone copiador con hardware	4.900
Euroconector	2.500
Modulador TV	6.500
Filtro monitor	2.700
Digiview Gold H.0.	24.900
Action Repcay	13.500
Convertidor TV para monitor	12.900
Genlock NHS	49.900
Perfect Sound	14.900
Vidi	25.900
A.M.A.S.	25.900
Separador colores NHS	33.500
Ampliación externa A-500 2 mb con 1/2 mb	31.900

SEGA



38.900 ptas.

CARTUCHOS

Thunderforce II	6.990	Last Battle	6.990	Ghouls'n Ghosts	8.490
Zoom	5.990	Alex Kid in E.C.	5.990	Rambo III	5.990
Ghostbusters	6.990	Forgotten Worlds	6.990	Mystic Defender	6.990
Truxton	6.990	Super Thunderblade	6.990	Space Harrier II	6.990
Super Hang-On	6.990	Revenge of Shinobi	6.990	Golden Axe	6.990
Super Monaco G.P.	6.990	Cyberball	6.990	E. Swart	6.990
Baseball	6.990	Basketball	6.990	World Cup Italia 90	5.990
A.P. Tournament Golf	6.990	Columns	5.490		



MASTER SYSTEM
16.900 ptas

Super System 19.900 Incluye pistola y Safari Hunt

CARTUCHOS

Action Fighter	1.990	After Burner	5.990	Alex Kidd-High Tech WLD	4.990
Alien Sindrome	5.590	Altered Beast	5.590	Captain Silver	5.590
Bomber Raid	5.590	California Games	5.590	Dynamite Dux	5.590
Chase HQ	5.590	Cloud Master	5.590	Great Baseball	5.590
Fantasy Zone	1.990	Golden Axe	5.590	Psyco Fox	5.590
Out Run 3D	5.590	Penguin Land	5.590	Rastan	5.590
R-Type	5.990	Rambo III	5.590	Secret Commnad	1.990
Rescue Mission	1.990	Scramble Spirit	5.590	Slap Shot	5.590
Shangai	4.990	Shinobi	5.590	Transbot	1.990
Super Tennis	1.990	Thunder Blade	5.590	Zaxxon 3D	5.590
Vigilante	5.590	Wonderboy III	5.590		

Impresoras

STAR CC 10 Color - 47.900 ptas.



STAR LC B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas
Cables incluidos

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Navy Moves



Si queréis conseguir vidas infinitas debéis dirigiros al ordenador y escribir una de las siguientes claves: «Ana María» o «Mónica». El ordenador os responderá :" de regalo te doy vidas infinitas".

Pedro J. Pérez (Las Palmas)

Thunder Blade

Si queréis obtener puntos extra, debéis empujar vuestro joystick hacia adelante unos dos o tres segundos y después hacia atrás la misma cantidad de tiempo. Con esto perderéis puntos y el despistado marcador de puntos seguirá rodando. Haced esto cuando no haya enemigos en la tercera pantalla de cada fase. Cada cien mil puntos se os dará una vida extra.

Marcos Blanco (Barcelona)

Peter Shilton's Maradona

Si queréis medir vuestras habilidades como portero en este juego, deberéis introducir los siguientes códigos:

Teclado
Nivel B— «6338»
Nivel C— «7368»
Nivel D— «8431»
Joystick
Nivel B— «6341»
Nivel C— «7351»

Debéis recordar que mientras estéis poniendo el código, primero hay que introducir el nivel en el que estéis. Si el código ha sido correcto sonará un pitido más largo.

Marcos Blanco (Barcelona)

Robocop

Para matar a los robots ED 209 al final de la octava fase, en el momento en el que veáis al primero comenzar a disparar continuamente entre sus intervalos. El robot volverá a su lugar de origen y dejará de disparar durante unos segundos, aprovéchalo. Repitiendo este proceso dos veces acabaréis fácilmente con él.

Mercedes Freire (Pontevedra)

Marauder

Para lograr tener inmunidad deberéis pulsar las teclas: A, 2, y Space. Una vez pulsadas las tres teclas simultáneamente aparecerá la palabra «Cheaton» y podréis terminar el juego con inmunidad.

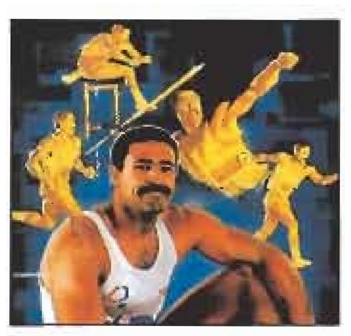
Miguel Angel F. Prieto (Málaga)

Netherworld

Pulsa las teclas 2,4, y la E. Además de sorprenderos conseguiréis llegar fácilmente al final.

Miguel F. Prieto (Málaga)

Daley Thompson's Olimpic Challenge



Para escoger el calzado adecuado sólo tenéis que seguir un orden correlativo a partir del bote de lucozade:

—Para la primera prueba coger las zapatillas que están debajo del bote; para la segunda las que están debajo de las anteriores y para la tercera las siguientes y así sucesivamente.

Eduardo Carrasquilla (Madrid)

MSX

King's Valley 2

Las dos versiones del programa tienen unas claves,que se introducen en modo pasword, son las siguientes:

MSX1
Vidas infinitas — Cheeting
Continuar — Continue
MSX2
Inmunidad — Festival
Continuar — Tryagain

Metalslave (Málaga)

Forbidden Fruit

POKE &HA98B,N
Número de vidas
POKE &HAA22,0
Vidas infinitas
POKE &HA778,0
Tiempo infinito
POKE &HA99F,0
Inmune enemigos
POKE &HA3E2,0
Sin enemigos.

Carlos Sánchez (Salamanca)

LORNA



Azpiri, a este paso, se va a convertir en el dibujante que más personajes tiene inmortalizados en un juego de ordenador.
Primero fue el monstruoso «Mot» y ahora Topo ha dado, por fin, vida en la pantalla a otro de los protagonistas de las divertidas historias de este sensacional dibujante ¿Te atreves a ayudar a Lorna, la chica más estupenda de la galaxia, a recuperar su robot? Con nuestra colaboración, a poco que pongas por tu parte, conseguirás que la chica te lo agradezca eternamente, y ... el agradecimiento de Lorna es algo muy especial.

Cuando los fabricantes del androide que acompaña a Lorna en sus correrías por los diferentes mundos que hay en la galaxia, introdujeron en su interior un «pequeño» generador nuclear de un millón de watios, lo hicieron con la mejor intención del universo. «Así no tendrá que pasarse las noches conectado a un enchufe» —dijeron. Sin embargo, esta célula de energía es lo que busca un malvado personaje para conseguir la fuerza necesaria para recargar sus armas y lanzarse a la conquista del universo.

Encontramos a nuestra chica favorita cuando, en un tugurio inmundo, su amigo ha sido secuestrado. Uno de los raptores, antes de morir, ha revelado a Lorna el siniestro destino de su robot: ser descuartizado para conseguir su corazón energético. ¿Llegará a tiempo esta valiente heroína? ¿encontrará a su colaborador convertido en trozos de hojalata? Ella necesita tu ayuda, así que sigue leyendo.

Cinco escenas definitivas

Lorna es un programa dividido en cinco fases. La segunda y la cuarta se repiten y consisten en esquivar los árboles y enemigos que intentarán derribarnos de nuestra moto galáctica, muy similar a la utilizada en los bosques de la película «El Retorno



Alfonso Azpiri ha seguido muy de cerca el nacimiento informático de una de sus heroínas más espectaculares, Lorna. Prueba de ello ha sido su colaboración en la elaboración de todos los elementos gráficos del

La chica de t





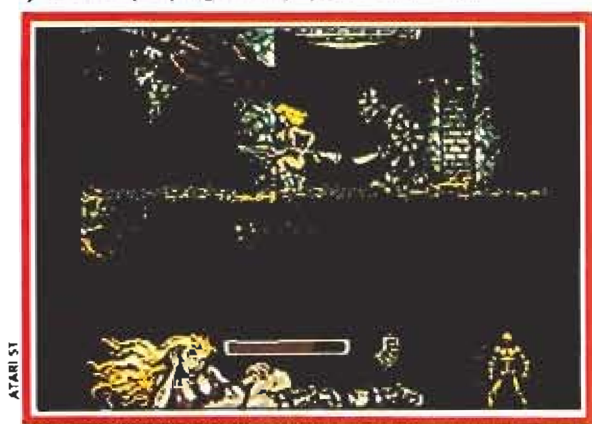
La misión de la bella Lorna en los pantanos es sobrevivir al ataque de los terribles monstruos que lo habitan.



Las fases segunda y cuarta tienen un desarrollo similar y los reflejos juegan un papel fundamental.



El amoroso está coladito por Lorna y su mayor deseo es abrazarse a ella, dejándola indefensa.



En los subterráneos de la última fase los esqueletos pondrán a prueba tu habilidad.



juego. Nada mejor que este estupendo comic —creado por el propio Azpiri—, en el que se nos narran los antecedentes de esta aventura, para entrar en situación.



del Jedi». La primera, tercera y quinta son arcades de desarrollo lateral, aunque la última además ofrece el desafío de convertirse en un laberinto por el que hay que «tele-transportarse» para avanzar. Como podéis ver un programa completito, para todos los gustos.

Tribulaciones de una débil chica en un pantano

Comenzamos, como no, por el principio. La fase primera transcurre en un inmundo pantano habitado por temibles bestias mutantes. La misión de nuestra protagonista es sobrevivir al ataque de estos seres y luego robar una moto galáctica para poder llegar hasta los subterráneos del templo donde está el robot.

Aunque el aspecto de estos monstruos no es nada agradable no es tan fiero el león como lo pintan y con sólo tres golpes los derribarás. Aparte de tus puños dispondrás de tres cargadores para tu rifle espacial, en total doce balas que te aconsejamos guardes para los momentos difíciles. Como puedes ver en el mapa los mutantes aparecen siempre en el mismo sitio así que no es muy complicado deshacerse de ellos. Cuando oigas un rugido es la señal de que uno va a aparecer, párate y fíjate si baja de los árboles o surge del río. Apártate un poco antes de que se detenga frente a ti y utiliza tus habilidades de karateka. En distancias largas, apoya tu rifle en el suelo y dales una patada en la barriga, en distancias medias el culatazo hacia abajo es el más efectivo y cuando esté prácticamente sobre ti, el golpe alto con el arma evitará que te devore. Si huyes te perseguirá y terminarás encontrándote rodeado de monstruos que harán contigo un suculento guiso.

El otro enemigo que aparece en esta fase lo hace solamente al final y es un patrullero espacial. Cuidado porque éste no te dará tregua y nada más verte desenfundará su pistola y te disparará un balazo que, lógicamente, hará que pierdas una vida de las tres de las que dispones. Ahora sí tienes que utilizar el rifle. Cuando por el plano veas que va a aparecer uno de los dos rangers que te encontrarás, camina con cuidado y cuando le veas asomar en la esquina derecha de la pantalla dispara inmediatamente.



Algunas trampas nos aguardan en los lúgubres subterráneos.



Lorna está dotada de gran movilidad y dispone de muchos golpes.

Si has seguido nuestras instrucciones con atención verás como Lorna se sube en la moto y se dirige rápidamente a la segunda parte de la aventura.

Los bosques de Iripza

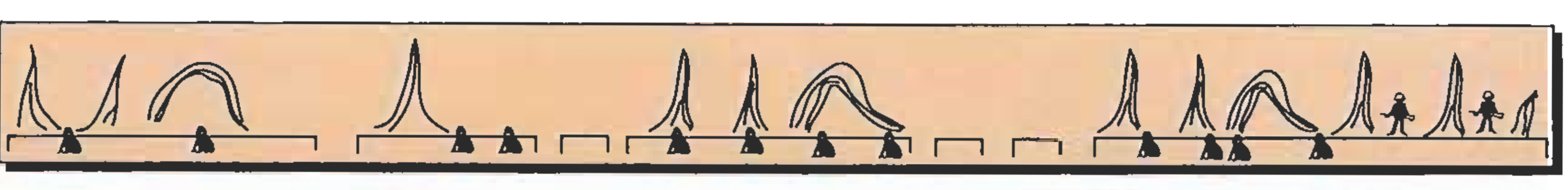
Este planeta es un mundo pantanoso y como tal la vegetación cubre prácticamente toda la superficie habitable. El único truco para pasar a la tercera fase es ser hábil. Evita los árboles y no te preocupes mucho de los enemigos que aparecen sobre otras motos porque son bastante ingenuos y con un poco de habilidad enseguida podrás hacer que se estrellen.

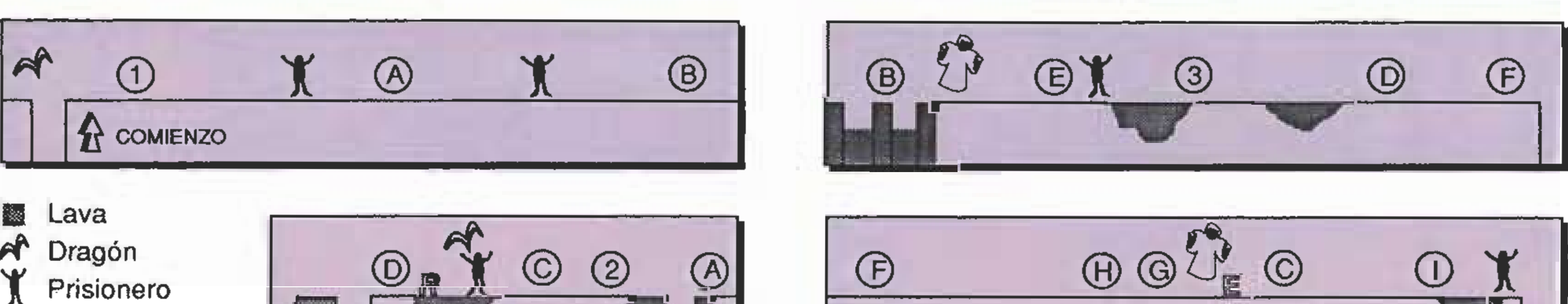
Nuestro consejo es que no vayas excesivamente deprisa porque aunque se acorte sensiblemente la duración de la fase no podrás esquivar los troncos y el golpe será mayúsculo. Despacito y buena letra. Claro que también puedes ser un hábil y entonces: adelante, acelera a tope.

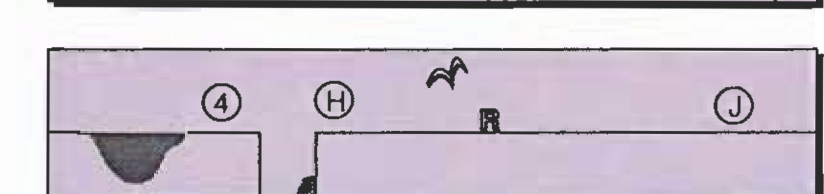
El poblado del amoroso

En el camino hasta la cueva del mal te encontrarás con que hay que atravesar un poblado plagado de enemigos: la fase tres. También es un arcade lateral en el que tienes que defenderte con los puños. Como todavía deben quedarte balas —¿cómo? ¿qué las has gastado todas?— resérvalas porque al final hay un super monstruo. Tampoco este tercer nivel debe resultar muy complicado, no hay demasiados enemigos y los abismos son fáciles de superar con un pequeño salto.

LORNA







Vamos con los malos. Los saltarines son unos seres que se acercan corriendo y te golpean de un salto, espera a que esté en pleno salto y dale un culatazo alto. Ten mucho cuidado porque si no los eliminas se dan la vuelta y vuelven a atacar. Otro enemigo se acerca con una espada y se lanza hacia ti a toda velocidad, un culatazo bajo y listo, son los más fáciles de matar. El tercer monstruo es inofensivo, relativamente. El amoroso está coladito por Lorna y su mayor deseo es abrazarse a ella, lo que ocurre es que cuando lo hace te deja indefenso durante un rato y los demás te ponen a caldo. Para deshacerse de él golpéale cuando se acerque, verás como se va llorando. No hay tiempo para sentimentalismos en la vida de una heroína. Al final de la fase hay un enorme guerrero cubierto con pieles que blande su espada frente a ti. Cinco balazos y acabarás con él. Si has malgastado las municiones intenta acercarte mucho a él y verás como no te toca mientras tú puedes golpearle hasta que pierda la ropa que le cubre y descubras que son dos malos, uno subido sobre el otro, que huyen despavoridos.

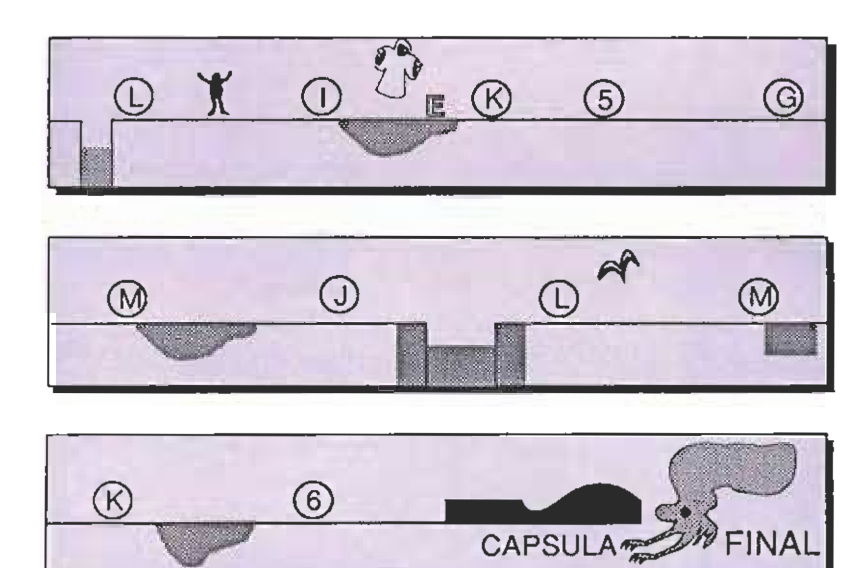
Ahora sólo te falta otro trecho sobre la moto y enseguida podrás estar junto a tu adorado robot.

La fortaleza del mal

Las paredes rezuman humedad, esqueletos encadenados a los muros dan un ambiente tétrico al decorado. Ríos de lava cubren los agujeros que hay en el suelo... Lorna traga saliva y se lanza hacia la oscuridad.

Aquí las cosas se complican y aunque las piezas del robot, que tendremos que unir y llevar hasta una cabina para reconstruirlo donde nos enfrentaremos al mal en persona que hará un último y desesperado intento de arrebatarnos la vida de nuestro amigo, están siempre situadas en el mismo sitio, el laberinto es demasiado difícil para resolverlo sin ayuda. Para eso tienes el mapa que te hemos hecho y siguiendo nuestras indicaciones conseguirás llegar al final del juego.

Atiende: recoge la pieza número uno e introdúcete por el teletransporte A. Ve hacia la izquierda y apodérate de la segunda pieza. Vuelve sobre tus pasos por el teletransporte A hasta el principio y allí continúa a la derecha hasta el B. Camina hacia la derecha hasta la pieza número tres, ten mucho cuidado en esta zona y no te metas en el teletransporte E porque es una trampa, continúa andando y coge el transporte F. Ve a la derecha y métete en el H. Ahora ha-




Tu objetivo es rescatar al robot. Sus piezas se hallan desperdigadas por los pasadizos.


Los enemigos monstruosos de final de fase también tienen un lugar reservado en la aventura.

Las piezas del androide aparecen siempre en lugares fijos del laberinto.

cia la izquierda y recoge la pieza cuatro, vuelve a H y dirígete hasta G. Ahora a la izquierda y recoge el quinto pedazo, sigues caminando te metes por K y tiras a la derecha, recoges la pieza seis y continúas a la derecha hasta la cabina. Ahora ya tienes al robot entero pero verás como aparece el monstruo que estaba dormido sobre la célula de montaje e intenta devorarte. Colócate debajo de él y golpea hasta que acabes con su vida; si te quedaban balas úsalas.

Por los subterráneos hay una extraña fauna de seres nada amistosos:

—Ratas, cárgatelas a golpes, todos son efectivos pero estos animales son muy fuertes y te costará algún trabajo. Aparecen en las entradas laterales que hay en las paredes donde anuncian su salida con dos puntos brillantes: sus ojos que ven en la oscuridad.

—Esqueletos, más fáciles de eliminar, salen de una bola de fuego que dejan caer los Monjes frente a tus pies.

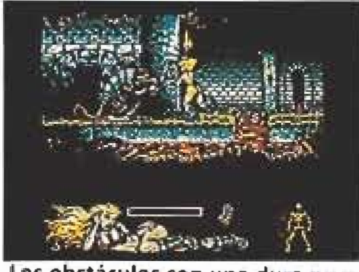
—Dragones, intentan abrasarte; si te agachas y esperas a que pasen no te harán nada.

—Monjes, si te tocan pierdes energía, la táctica a usar es la misma que con los dragones, al suelo y a esperar.

El final

Ya tienes a tu androide reparado y no queda más que esperar el final del juego, ¿creíste que te lo íbamos a contar? Siempre hay que dejar un poco de emoción en un juego y si Lorna todavía no se ha convertido en tu amor platónico estamos seguros que cuando consigas terminar la aventura esta señora estupenda tendrá un huequecito entre tus ídolos favoritos. ¡Lorna, te queremos!


La ambientación conseguida por los gráficos y los sonidos es perfecta.


Los obstáculos son una dura prueba para nuestra heroína.

Nuestra opinión

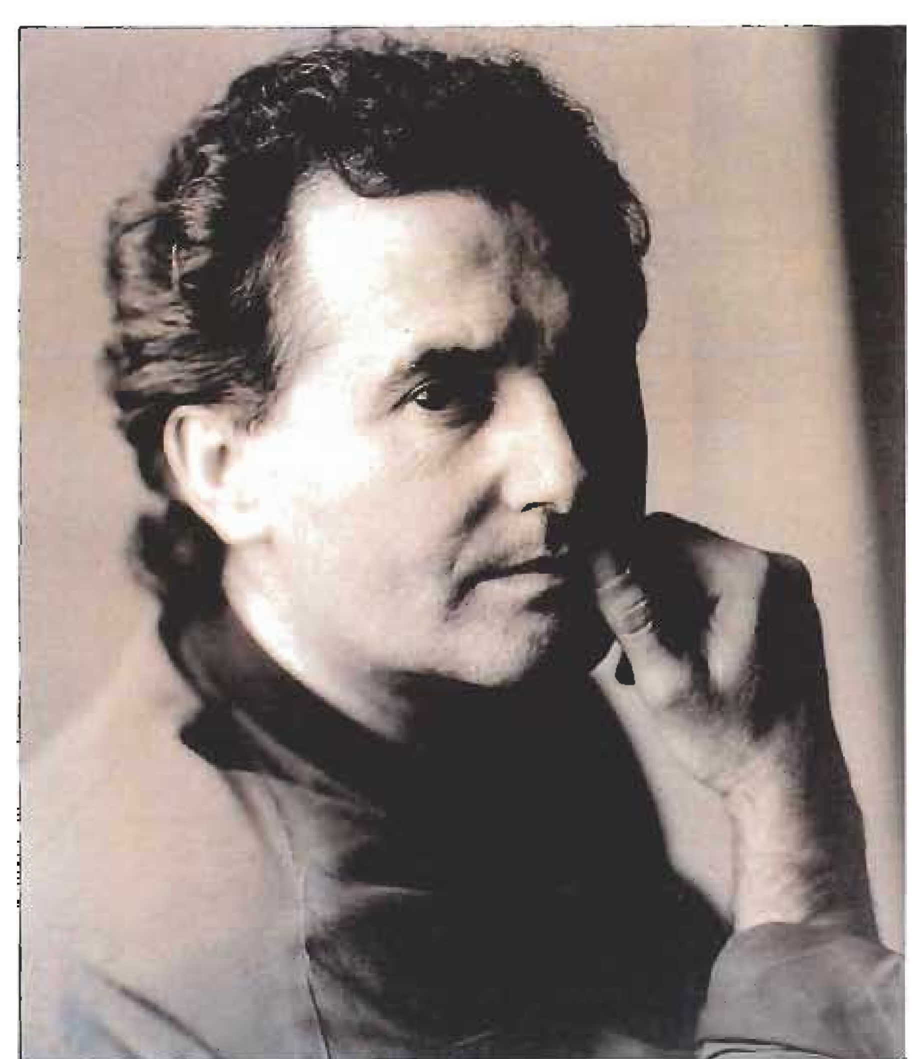
«Lorna» posee unos de los mejores gráficos que nunca hemos visto en un ordenador. El movimiento, sensual, como es propio de una sexy-heroína, ha sido recreado perfectamente en el juego y además es rápido. Todos los monstruos han sido también tratados cuidadosamente para ajustarse al aspecto de las historietas de Azpiri. La música es soberbia —en el Atari es de las mejores que hemos oído—, aunque se echa de menos algún ruido de fondo durante el juego que complete los jadeos y quejidos de los protagonistas. En cuanto a la adicción ésta no defraudará a ninguno de los amantes de los arcades o de las videoaventuras, porque «Lorna» tiene de todo.

En resumen, uno de los mejores programas de 16 bits que hemos visto. Cuando se haga habitual que las compañías españolas hagan juegos para estos ordenadores, esperamos que, por lo menos, sean la mitad de buenos que éste de Topo. ■

Javier de la Guardia

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		





Hay maneras
mejores de escapar

Víctor

HAY MANERAS MEJORES DE ESCAPAR.
VÍCTOR MANUEL.

Y TÚ ¿QUÉ OPINAS?

CÓDIGO SECRETO

ATARI ST

PROPHECY 1: THE VIKING CHILD

Aquí tienes una serie de códigos que te permitirán avanzar algo más en este entretenido juego, tecléalos tal como están escritos: DENIS <E>, THE BLIZ y SHARKMAN.

Por cortesía de Electronic Zoo Ltd.

ARKANOID II

Para pasar de fase cuando desees pulsa en la pantalla de presentación las letras que componen la palabra «IMAGINE» en mayúsculas. Ahora escribe, también con el SHIFT pulsado: «PETEJOHNSONWANTSCHEAT», con las comillas incluidas. Cuando estés jugando pulsa «s», ahora en minúsculas y se abrirán las puertas para pasar de fase.

Juan Carlos Garrido López (Badajoz)

BARBARIAN (PSYGNOSIS)

Para conseguir ser casi invulnerable en este juego pulsa la tecla F1 repetidas veces cuando te ataque un enemigo. Deja de pulsarla cuando se vaya y avanza tranquilamente. Si se gira y hace ademán de volver repite la artimaña hasta que te deje en paz.

Jorge Prieto Martínez (Sevilla)

KRYPTON EGG

Para tener vidas infinitas y poder pasar de fase cuando lo desees aprieta ocho veces el botón derecho del ratón y una sola el izquierdo. Ahora con F10 tienes vidas infinitas y con ESCAPE pasas de nivel.

Pedro Bernar (Madrid)

PC

POPULOUS

Eleva el terreno dos o tres puntos por encima del nivel del mar. El ordenador sólo lo hará un punto, con lo que no tienes más que provocar varias inundaciones seguidas y eliminarás a casi todos tus adversarios.

Miguel Angel Blanco Fernández (Madrid)

MICHEL SUPER SKILLS

Si, en la primera fase del campeonato, queréis que os hagan penalty, colocaros en la escuadra derecha del área pequeña cuando ataquéis hacia arriba y en la izquierda cuando lo hagáis hacia abajo.

Francisco Tomás (Alicante)

LIVINGSTONE SUPONGO II

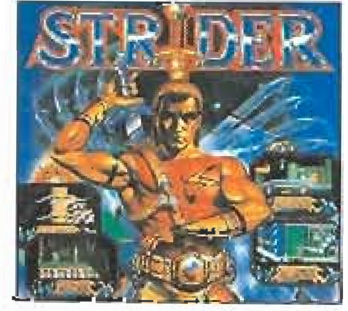


Cada vez que te maten aprieta la tecla de RETURN y seguirás vivito y coleando a menos que caigas al agua.

Antonio Labanda Díaz (Barcelona)

AMSTRAD

STRIDER



Al llegar al enemigo final de la primera fase no entres en la cámara por donde se mueve. Párate un poco antes de entrar de forma que tú puedas golpear sin que él te toque. Y, duro con él.

José Manuel Polomar (Sevilla)

PIPEMANIA

Unos cuantos códigos para que avancéis un poquillo en este juego: FINE, NEWS, FAIL, SAIL, ERIC, TAPE, SLOW, ACHE.

José Antonio Aparicio Ricote (Madrid)

ITALIA 90

Si queréis pasar directamente a la tanda de penalties en mitad de un partido del mundial no tenéis más que pulsar simultáneamente 5 y 6 en el teclado adicional numérico.

Miguel García Bernalte y Javier Borrega Mera (Ciudad Real)

¿Qué diríais si alguien os ofreciera convertiros en voluntarios de una misión de rescate espacial auténticamente suicida, en la que tuvierais que enfrentaros contra los más buscados y peligrosos terroristas? Que cuándo empezabais ¿verdad? En fin, nos lo temíamos, así que seguir leyendo y descubrir qué es exactamente lo que os espera...

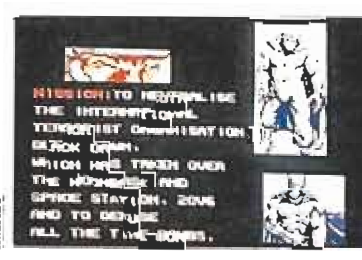
Odisea espacial

Pues bien, lo que os encontraréis es un nuevo reto en forma de máquina recreativa que esta vez nos llega de la mano de Konami y que ha sido bautizada como «Surprise attack» (Ataque sorpresa) muy adecuadamente, porque, sin duda, por sorpresa os va a pillar su elevada calidad, originalidad y jugabilidad.

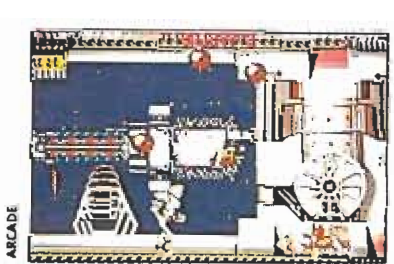
El argumento del juego, tal y como adelantábamos en un principio nos sitúa en un futuro no muy lejano y plenamente inmersos dentro de una crítica situación: la ultra-moderna estación espacial inaugurada hace apenas unos meses ha sido tomada al asalto por un comando terrorista. Tras colocar cargas explosivas a lo largo y ancho de todo el complejo espacial, han hecho público un comunicado en el que amenazan con volar la estación si no son cumplidas todas sus inadmisibles peticiones.

El plazo de tiempo concedido por los terroristas para cumplir sus terribles planes no es demasiado elevado, pero sí lo suficiente como para que un arriesgado y casi imposible plan de emergencia haya sido trazado.

Nuestro objetivo es doble: evitar a los terroristas y recoger las bombas



Los enemigos aparecen en puntos concretos y atacan de la misma forma, por lo que es posible memorizar su situación.



La estación espacial está formada por plataformas a diferentes niveles a las que accedemos fácilmente.

Tan sólo hace falta obviamente encontrar a alguien lo suficientemente aventurado —por no decir loco— y cualificado como para llevar a cabo la misión... claro que, como os acabáis de ofrecer voluntarios, este primer problema se acaba de esfumar. De lo que ya no estamos tan seguros es de que todos los demás problemas se vayan a resolver tan rápida y fácilmente como éste...

Al comenzar la partida, y tras ofrecernos un breve resumen de cuál es la situación exacta del problema, podremos observar un plano general de la estación espacial, para que, acto seguido, se nos señale el lugar exacto en que comenzaremos la operación. Tras ello el juego comenzará y con ello también nuestros problemas. Veámoslos.

A la caza del terrorista

Si tuviéramos que hacer referencia a algún otro juego anterior, para que os hagáis una idea del desarrollo y aspecto de «Surprise attack», os diríamos que en cuanto a lo primero, por ejemplo, se puede hallar un cierto parangón con el sistema de juego empleado en «Batman: the movie», es decir que la estación está formada por plataformas a diferentes niveles a las que podemos subir o bajar en todo momento. En cuanto a su aspecto el juego recuerda poderosamente al magnífico «Obliterator» de Psygnosis, no sólo en cuanto a la temática, sino también en cuanto a la estructura de los decorados.

Al comienzo de cada fase nuestros objetivos básicos son dos: por una parte tratar por todos los medios de evitar los continuos ataques de los peligrosos terroristas repartidos por la estación, por otra, y siendo esto aún más importante, recoger todas las bombas colocadas dentro del sector en que nos encontramos, y por supuesto, todo ello antes de que se cumpla el tiempo límite de que disponemos para ello.

Es importante resaltar que en caso de que perdamos una vida seremos devueltos al punto de partida del sector, y aunque no tendremos que volver a recoger las bombas que ya hubiésemos desactivado, sí tendremos, por contra, que vérnoslas de nuevo contra todos los enemigos, pues estos volverán a aparecer. Otra nota importante para el desarrollo del juego es que los enemigos siempre aparecen en el mismo lugar y atacan de la misma forma, lo cual nos permite memorizar las diferentes acciones que debemos realizar en cada momento.

En caso de que consigamos

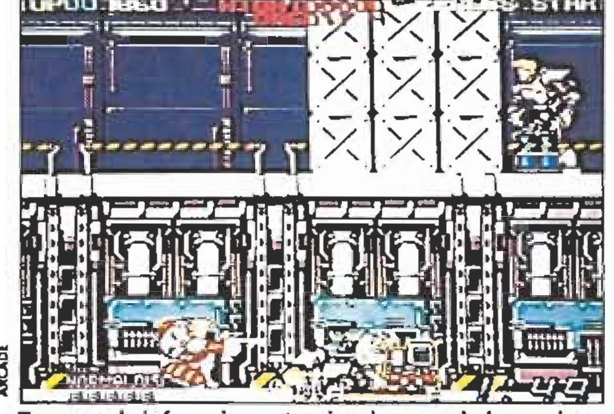
SURPRISE ATTACK

recoger todas las bombas en la parte derecha del mapeado aparecerá un cartel que nos señala el lugar al que deberemos dirigirnos para poner fin a la fase. Al acceder a él, el tiempo sobrante será transformado en bonus que pasarán a engrosar nuestro marcador y acto seguido se nos trasladará al siguiente sector, que previamente nos será marcado sobre la vista general de la estación.

En el espacio también hay enemigos de final de fase

Sí, por supuesto, no podía ser de otra forma: «Surprise attack» también tiene sus inevitables enemigos de final de fase. En esta ocasión aparecerán tras completar dos sectores y por supuesto deberéis acertarles con una considerable cantidad de disparos para destruirlos.

Tras ello accederemos a una de las partes más curiosas del juego, que consiste en una especie de «Trivial» espacial en el que se nos formularán preguntas relacionadas en su mayor parte con la astronáutica. Nuestros aciertos se verán reflejados con un respetable aumento de nuestro marcador, pero os advertimos que la cosa no está fácil, en principio porque tanto las preguntas como las respuestas optativas están enunciadas en inglés, y en segundo lugar porque algunas no son precisamente agua de borrajas (¡por favor, qué desastre! ¡hasta jugando con las recreativas nos vamos a ganar un suspenso!).

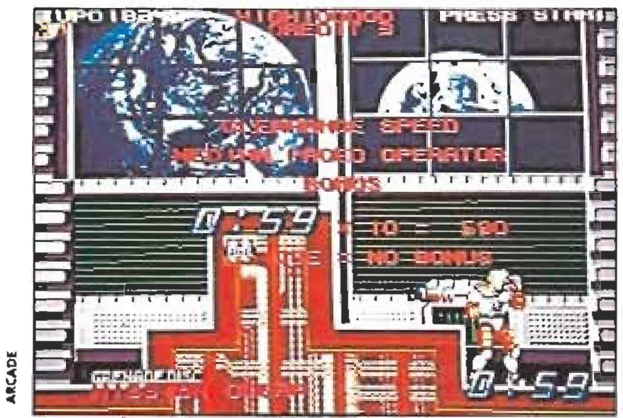


ARCADE

Trampas de infrarrojos, estancias sin gravedad y muchos otros obstáculos complicarán nuestra tarea.

ARCADE

Al finalizar una fase, el tiempo sobrante se convertirá en bonus que incrementarán nuestra puntuación.



ARCADE

En caso de perder una vida seremos devueltos al punto de partida del sector.



ARCADE

Tras eliminar al enemigo del final, accedemos a una fase tipo «Trivial».

Sorpresas a discreción

A medida que vamos avanzando en el juego iremos descubriendo un número considerable de sorpresas que no harán sino motivarnos aún más a continuar nuestros progresos en la misión: trampas de infrarrojos que se activan al pasar, estancias sin gravedad en las que podemos caminar por el techo y las paredes, armas especiales que podemos recoger, etc...

De forma paralela descubriremos también algo que seguramente se habrá ya evidenciado a lo largo de todas estas líneas: «Surprise attack» es una fantástica máquina recreativa, original y adictiva como pocas, y además con unos gráficos, movimientos y sonidos de primera clase. Como para arruinar tu maltrecha economía, vamos... ■

J.E.B.

Grand Prix Circuit

Grand Prix Circuit
Accolade

¡Ponte al volante de un auténtico FORMULA 1!

¡Siente el rugido del motor, la sorprendente aceleración y la precisión de manejo!
¡Corre en legendarios circuitos de Grand Prix!
...Deslizándote por las curvas de Mónaco...
...Lanzándote a toda pastilla por las rectas de Alemania...
...Abriéndote camino por los túneles de Japón...

Circuito de Silverstone
(GRAN BRETAÑA)

Circuito de Suzuka
(JAPON)

Circuito de Mónaco
(MONACO)

Circuito Gilles Ville Neuve
(CANADA)

Circuito de Monza
(ITALIA)

Hockenheim-Ring
(ALEMANIA)







Autódromo de Rio de Janeiro
(BRASIL)

CHOOSE GAME TYPE
Practice
Single Race
Championship Circuit
Difficulty Level
Enter Your Name:
Laps Per Race:

Detroit Grand Prix Circuit
(E.E.U.U.)

WILLIAMS

Chasis: FW12
Motor: Renault 3,5 l. V8
735 Hp. 11.500 r.p.m.
Revoluciones: 11.500 r.p.m.
Caja de cambios: 6 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.150 lbs./ 522 Kg.

Mc LAREN

Chasis: 187/ 88C
Motor: Ferrari 3,5 l. V12
680 Hp. 10.000 r.p.m.
Revoluciones: 10.500 r.p.m.
Caja de cambios: 5 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.100 lbs./ 500 Kg.

FERRARI

Chasis: MP 4/ 4
Motor: 1,5 Honda V6 Turbo
735 Hp. 11.500 r.p.m.
Revoluciones: 11.500 r.p.m.
Caja de cambios: 6 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.1590 lbs./ 540 Kg.

SPEC CASS•SPEC DISC
AMS CASS•AMS DISC•PC
MSX CAS•AMIGA•C64 CASS





DYNASTY WARS — AMSTRAD

```
30 MODE 1:INK 0.0:INK 1.12:INK 2.6:INK 3
.25:BORDER 0:CHECK=0:RESTORE 110:FOR X=&
1000 TO &1012:READ A:CHECK=CHECK+A:POKE
X,A:NEXT
40 IF CHECK<>2081 THEN SOUND 1,400.15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS LINEA 110":END
50 CHECK=0:RESTORE 120:FOR X=&9BFF TO &9
ECF:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:
POKE X,A:NEXT
60 IF CHECK<>79348 THEN SOUND 1.400.15.1
5:PRINT "ERROR EN DATAS LINEA 120-230":E
ND
70 CHECK=0:RESTORE 240:FOR X=&A000 TO &A
03B:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:
POKE X,A:NEXT
80 IF CHECK<>3193 THEN SOUND 1,400.15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS LINEA 240":END
90 LOCATE 12.1:PRINT"Ya tienes POKES":LO
CATE 1,24:PRINT "INSERTA DYNASTY WARS Y
PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37
100 CALL &1000:CALL &BC6E:FOR X=1 TO 300
00:NEXT:CALL &BC71::CALL &9BFF
110 DATA 243,33,48,117,17,175,18,62,33,2
05,161,188,210,0,0,205,48,117,201
120 DATA F3,3E,00,21,E1,E9,22,00,80,CD,0
0,80,11,CE,02,19,11,D9,9E,01,DA,02,ED,B8
,C3,39,9C,00,01,02,03,04,08,06,00,00,16,
0A,14,18,1A,14,0F,01,54,7F,AF,ED,79,ED,4
9,3C,FE,10,C2,2E,9C,C9,31,00,C0
130 DATA F5,3E,00,CD,0E,BC,01,00,00,CD,3
8,BC,CD,E8,9C,F1,4F,E6,0F,32,D9,9E,B9,3E
,14,DD,21,00,C0,CC,31,9D,FB,21,2A,9C,3E,
10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD,32,BC,E1,F1,20,F
3,CD,F5,9C,3E,40,32,E7,9C,C3
140 DATA AB,9C,DD,21,00,40,3E,08,1E,01,C
D,1A,9D,DD,21,00,40,3E,09,1E,02,CD,1A,9D
,DD,21,00,40,3E,0A,1E,03,CD,1A,9D,DD,21,
00,40,3E,0B,1E,04,CD,1A,9D,3E,80,32,E7,9
C,3E,0C,DD,21,40,02,CD,31,9D
150 DATA 3E,0E,DD,21,40,00,CD,31,9D,CD,2
A,9C,3E,0D,DD,21,00,F0,CD,31,9D,3A,D9,9E
,32,42,00,3A,E7,9C,32,44,02,31,38,00,21,
40,02,E5,DD,21,1E,6B,AF,C3,29,A0,C3,40,0
2,00,3E,10,01,00,00,3D,F5,CD
160 DATA 32,BC,F1,20,F5,CD,41,BC,2C,45,C
D,19,BD,10,FB,C9,3E,80,32,00,40,1E,01,CD
,22,9D,3E,40,32,00,40,CD,20,9D,3A,00,40,
FE,40,C8,37,C9,CD,22,9D,CD,31,9D,1E,00,5
7,7B,B7,28,02,C6,0B,F6,C0,06
170 DATA 7F,ED,79,7A,C9,32,48,9D,DD,22,5
0,9D,3E,FF,DD,21,CD,9E,11,0A,00,CD,B5,9D
,3A,CD,9E,FE,14,20,ED,ED,5B,D5,9E,21,00,
C0,19,ED,5B,CE,9E,A7,ED,52,E5,DD,E1,CD,B
5,9D,3A,D0,9E,32,8E,9D,3A,D1
180 DATA 9E,32,80,9D,2A,D2,9E,22,82,9D,D
D,2A,50,9D,ED,5B,CE,9E,2A,71,9E,D5,E5,0E
,00,7E,AB,A9,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,
0E,00,3A,D4,9E,17,30,1E,06,01,7E,B9,20,0
B,23,1B,7E,B7,79,28,04,46,23
190 DATA 1B,7E,DD,77,00,DD,23,10,F9,23,1
B,7A,B3,20,E2,37,C9,F3,ED,53,6D,9E,DD,22
,71,9E,6F,67,22,5F,9E,AF,32,C9,9E,3E,57,
32,CC,9E,21,5B,9E,22,59,9E,3E,10,06,F6,E
D,79,26,32,06,9C,3E,16,CD,8E
200 DATA 9E,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,E
F,06,C9,CD,92,9E,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD
,92,9E,30,DC,00,DD,21,CA,9E,11,02,00,ED,
5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,8E,9E,D2,C1,9
E,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E
210 DATA 15,D2,0B,9E,3A,C9,9E,85,32,C9,9
E,65,3A,CC,9E,AA,AB,00,00,00,00,AD,DD,77
,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,CC,9E,C6,7B,83,
92,32,CC,9E,05,05,05,3A,CC,9E,C6,EF,32,C
C,9E,DD,23,1B,7A,B3,C2,08,9E
220 DATA C3,5B,9E,2A,CA,9E,11,FF,FF,ED,5
2,C2,C1,9E,21,78,9E,22,59,9E,11,0A,00,DD
,21,CD,9E,06,01,C3,08,9E,11,B1,9E,ED,53,
59,9E,ED,5F,13,11,01,00,DD,21,C8,9E,06,0
3,C3,08,9E,CD,94,9E,D0,3E,16
230 DATA 3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1
F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00
,C3,AF,9E,37,C9,7C,21,C8,9E,86,23,BE,20,
07,AF,06,F6,ED,79,37,C9,A7,01,80,7F,ED,4
9,C7,00,00,00,40,57,00,00,00
240 DATA F3,11,00,02,21,1A,A0,01,0F,00,E
D,B0,21,00,02,22,15,03,3E,C3,32,14,03,C3
,45,02,21,09,09,22,7E,09,22,9B,09,CD,A9,
1C,C3,17,03,21,00,A0,22,41,02,C3,40,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DYNASTY WARS — ATARI

```
10     'POKES DYNASTY WARS
20     'POR M.J.B & D.R.P
30     DIM B$(520)
32     fullw 2
35     PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL DYNASTY WARRIORS"
40     PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51     INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65     IF A=2 THEN GOTO 120
75     RESTORE 1000
80     READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85     OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90     XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100    POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105    XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110    NEXT N:end
120    IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125    RESTORE 1100:GOTO 80
1000   DATA 2
1001   DATA 8,3,56,24584
1002   DATA 8,3,D8,24584
1100   DATA 2
1101   DATA 8,3,56,21305
1102   DATA 8,3,D8,21305
```





WINDOW WIZARD — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM * CARGADOR 'WINDOW WIZARD' (AMIGA) - (C) 1990  TONI VERDU - MICROMANIA *
REM ***********************************************************************
DIM C%(114):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 113:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>41054315& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-7) ";N:IF (N>0) AND (N<8) THEN C%(99)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=&H6004
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'WINDOW WIZARD' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,43F8,C0,2449,303C,A0,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80,4E40
DATA 48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100,42B8,0
DATA 4E75,CA9,0,C00,24,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4AB8,0,6714,48E7
DATA C0,2078,0,43FA,C,2149,49A,4CDF,300,4E75,33FC,2F3C,4,D3B0,41FA,E,23C8,4
DATA D3B2,4EF9,4,C000,41F9,2,A018,117C,4A,79EC,103C,1,1140,1593,1140,181D
DATA 1140,1B27,600,30,1140,1F9C,13C0,3,3BD2,4ED0
```

CRACKDOWN — ATARI

```
10     'POKES CRACK DOWN
20     'POR M.J.B & D.R.P
25     fullw 2
30     M=&h78000+32000:s%=0
31     PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL CRACK DOWN"
32     PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
33     INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";A%
34     XBIOS 8,M,0,0,1,0,0,1
35     POKE_W M+510,0
36     IF A%=2 THEN POKE_L M+138,&H4EF90007:POKE_W M+142,&H6000:GOTO 75
37     POKE_L M+138,&H60000030
75     RESTORE 1000
80     FOR N%=0 TO 51:READ OFFSET$:OFFSET%=VAL("&H"+OFFSET$)
81     POKE_W m+188+N%*2,OFFSET%:S%=S%+OFFSET%:NEXT N%
82     if s%<>674827 then ?"ERROR EN DATAS":END
100    XBIOS 18,M,-1,-1,1
105    XBIOS 9,M,0,0,1,0,0,1
110    END
1000   DATA 23FC,6000,1E0,7,6090,41FA,18,43F9
1001   DATA 7,6272,303C,21,32D8,51C8,FFFC,4EF9
1002   DATA 7,6000,23FC,0,4E75,1,246,23FC
1003   DATA 0,4E75,2,B24A,31FC,6002,D92,31FC
1004   DATA 6002,DB4,31FC,6002,2E1A,31FC,6002,CB2
1005   DATA 31FC,6002,CD4,31FC,6002,1802,33FC,6
1006   DATA 0,10D0,4EF8,500
```

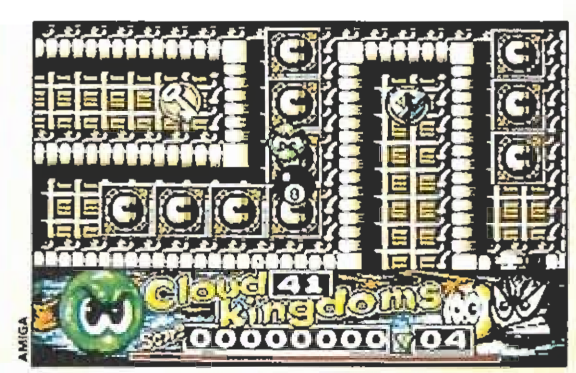
BACK TO THE FUTURE II — AMIGA

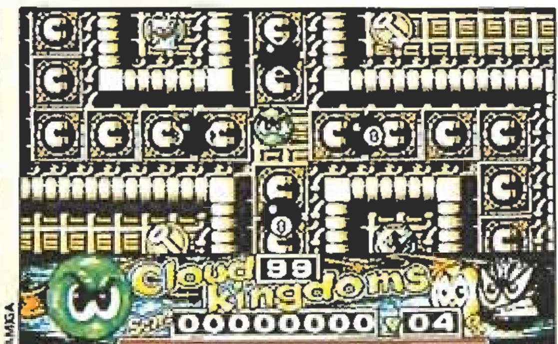
```
REM ************************************************************************
REM *                                                                      *
REM *                          MICROMANIA 1990                             *
REM *                                                                      *
REM *                  Cargador Back TO the future II                      *
REM *                                                                      *
REM *                       Pedro Josè Rodrîguez                           *
REM *                                                                      *
REM ************************************************************************
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(127):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>785857& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H600E
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H6006
INPUT"Energîa infinita en fases 1 y 5";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6012
INPUT"Fase inicial (1-5,enter=fase 1)";a$:IF a$<>""THEN c%(120)=VAL(a$)-1
PRINT:PRINT"Atenciòn:si escoges una fase inicial distinta de la primera"
PRINT"los decorados de la tercera fase apareceràn defectuosos":PRINT
PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,00F2,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,6600,FFF0,2D7A,FFF0,FE3A,41FA,0010
DATA 397C,4EF9,0056,2948,0058,4EEC,000C,41FA,000E,2748,0066,2A79,0000,0008
DATA 4ED3,41FA,0016,33FC,4EF9,0007,0028,23C8,0007,002A,4EF9,0007,0000,33FC
DATA 00FC,0001,89D4,33FC,00FC,0001,E218,33FC,6004,0001,32B6,23FC,117C,005F
DATA 0001,9D56,23FC,0036,6008,0001,9D5A,33FC,0000,0001,85EC,207C,0001,3000
DATA 4ED0,*
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS — SPECTRUM

```
   1 REM **********************
   2 REM *                    *
   3 REM *  CARGADOR  SPECTRUM *
   4 REM *Antonio Dos Santos 90*
   5 REM *                    *
   6 REM *Escape from the planet
   7 REM *of the robot monsters*
   8 REM *                    *
   9 REM **********************
  10 DATA 243,49,32,70,221,33,0,
91,17,255,164,62,50,205,20,67,20
5,0,68
  20 DATA 62,0,50,120,170,62,0,5
0,104,179,50,105,179
  30 DATA 50,106,179,195,246,121
,195,0,65,65,68,83
  40 CLEAR 29999
  50 INPUT "Quieres bombas infin
itas?(s/n):";a$
  60 INPUT "Quieres creditos inf
initos?(s/n):";b$
 100 CLS : PRINT "Pon la cinta c
on el juego origi-nal desde el p
rincipio.": LOAD ""SCREEN$ : LOA
D ""CODE 32768
 200 RESTORE 10: FOR f=32768 TO
32829: READ a: POKE f,a: NEXT f
 400 DATA 243,33,0,128,17,0,64,1
,0,27,237,176,195,0,64,65,68,83
1000 RESTORE 400: FOR f=3e4 TO 3
0014: READ a: POKE f,a: NEXT f
1010 IF a$="n" OR a$="N" THEN FO
R f=32787 TO 32791: POKE f,0: NE
XT f
1020 IF b$="n" OR b$="N" THEN FO
R f=32792 TO 32802: POKE f,0: NE
XT f
1100 RANDOMIZE USR 3e4
```

CLOUD KINGDOMS — AMIGA



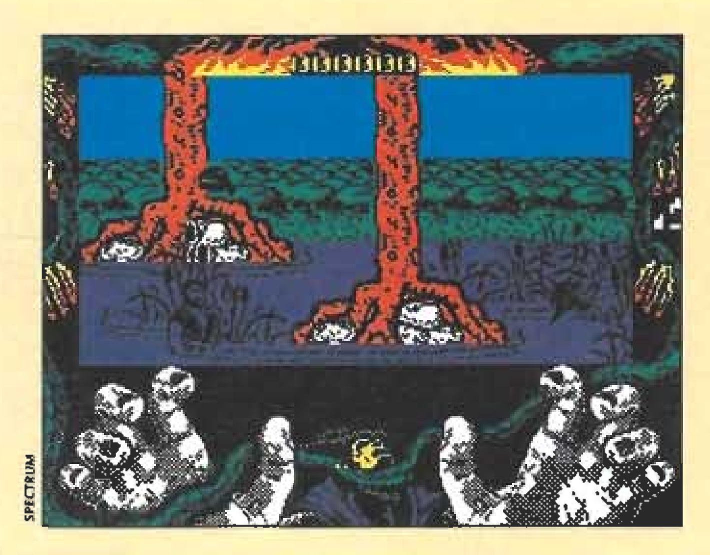



```
REM **********************************************************************
REM * CARGADOR 'CLOUD KINGDOMS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM **********************************************************************
DIM C%(113):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H600A
FOR I=0 TO 112:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>70240781& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(88)=V
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(94)=V-2
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(99)=V
INPUT "INMUNE A LAS CAIDAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(105)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CLOUD KINGDOMS' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,43F8,300,2449,303C,9E,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80
DATA 4E40,48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 42B8,0,4E75,CA9,0,C800,2C,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4AB8,0
DATA 671A,48E7,C0,2078,0,317C,4EF9,1344,43FA,C,2149,1346,4CDF,300,4E75,41F9
DATA 1,0,303C,4A39,3140,267E,3140,2712,3140,38A6,317C,6002,5D9C,3140,5F42
DATA 3140,5638,3140,2D1E,3140,5FE2,4CE8,1E,61EA,48E8,1E,61DA,4EE8,4
```

TURRICAN — SPECTRUM

```
 5 REM CARGADOR TURRICAN
 6 REM AMADOR MERCHAN
 10 FOR f=64000 TO 64103: READ
a: POKE f,a: NEXT f
 20 DATA 62,255,55,221,33,220,2
55,17,17,0,205,86,5,62,255,55,22
1
 30 DATA 33,0,64,17,0,102,205,8
6,5,33,144,132,62,62,119,35,62,2
55,119
 40 DATA 35,175,119,50,165,111,
50,246,110,50,12,134,50,6,111,50
,7,111
 50 DATA 50,183,132,50,184,132,
50,185,132,33,156,132,6,6,119,35
,16,252
 60 DATA 33,147,114,6,6,119,35,
16,252,33,180,132,6,6,119,35,16,
252
 70 DATA 62,255,50,177,141,33,2
55,255,34,188,141,195,0,91
 80 BORDER 3: PAPER 3: INK 0: P
OKE 23624,24: CLEAR 42495
 90 LOAD ""CODE 32768: PRINT AT
 2,0: LOAD ""CODE 42496: CLS : R
ANDOMIZE USR 42496
```

SENDA SALVAJE — SPECTRUM




```
   1 REM ***********************
   2 REM *                     *
   3 REM *SENDA SALVAJE 1 SP48K*
   4 REM * Antonio Dos Santos  *
   5 REM * & Jose Dos Santos   *
   6 REM *  Mayo 90  MADRID    *
   7 REM ***********************
  10 DATA 49,10,91,62,71,221,33,
0,64,17,0,27,55,205,86,5,62,71,2
21,33,168,97,17,88,158,55,205,86
,5
  20 DATA 62,222,254,222,40,5,62
,9,50,168,178,62,111,254,111,40,
5,62,0,50,127,222,195,63,178,65,
68,83
  30 PAPER 6: INK 1: BORDER 5: C
LEAR
 100 FOR f=23296 TO 23352: READ
a: POKE f,a: NEXT f
 200 INPUT "Quieres vidas infini
tas ?(s/n):";a$: IF a$="s" OR a$
="S" THEN POKE 23337,0
 210 INPUT "Cuantas vidas quiere
s? (recomiendo un numero entre 1
 y 8):";v
 220 POKE 23326,0: POKE 23332,v+
1
 225 PRINT "La clave de la segun
da parte es   PLATANON"
 227 PRINT "Si quieres energia i
nfinita,pul-sa a la vez las tecl
as que comp-ponen la palabra PIN
OK.Si las   pulsas otra vez, vue
lves a     tener energia norma
l."
 230 PRINT : PRINT : PRINT "Pon
la cinta original del juego SEND
A SALVAJE (cara 1), despues del
primer bloque BASIC"
 240 RANDOMIZE USR 23296
```

```
   1 REM ***********************
   3 REM * SENDA SALVAJE 2 48K *
   4 REM * Antonio Dos Santos  *
   5 REM * & Jose Dos Santos   *
   6 REM *  Mayo 90   MADRID   *
   7 REM ***********************
  10 CLEAR 24998
  25 INPUT "Quieres acertar siem
pre la clavede acceso? (s/n):";a
$
  30 INPUT "Quieres vidas infini
tas? (s/n):";b$
  40 INPUT "Quieres energia infi
nita?(s/n)  Ten en cuenta que si
 te caes al vacio tendras que ab
ortar la     partida :";c$
  50 PRINT "Pon la cinta origina
l del juego SENDA SALVAJE (cara
2)"
  80 LOAD ""SCREEN$
  90 LOAD ""CODE 25000
  92 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 65196,0: POKE 65197,0: POKE 6
5198,0
  94 IF b$="s" OR b$="S" THEN PO
KE 56449,0
  96 IF c$="s" OR c$="S" THEN PO
KE 56402,0
 100 RANDOMIZE USR 65094
```

NINJA SPIRIT — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *  CARGADOR 'NINJA SPIRIT' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA  *
REM ************************************************************************
DIM C%(145):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 144:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>98509588& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-10) ";N:IF (N>0) AND (N<11) THEN C%(91)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(86)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(102)=V-2
INPUT "SUPER-ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(93)=V+10
INPUT "INMUNIDAD TOTAL (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(105)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'NINJA SPIRIT' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "Durante el juego dispondras de las opciones siguientes:"
PRINT " - Pulsar F1 para obtener un doble del ninja (maximo 2)."
PRINT " - Pulsar F2 para obtener el Arco de Fuego (en algunos niveles)."
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,43F8,100,2449,303C,DE,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80
DATA 4E40,48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 42B8,0,4E75,CA9,6,6400,2C,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4AB8,0
DATA 671A,48E7,C0,2078,0,317C,4EF9,A30,43FA,C,2149,A32,4CDF,300,4E75,41F9,1
DATA 0,13FC,4A,1,8686,317C,0,5C8,317C,6002,990,317C,6002,3A7C,317C,6002,737C
DATA 117C,4A,5D16,33FC,4E75,1,847C,317C,4EB9,5E0C,43FA,8,2149,5E0E,4ED0,13C0
DATA 2,E33F,48E7,FFFE,C00,50,6606,4EB9,1,39F6,C00,51,6614,323A,18,3439,2
DATA D23E,501,6606,4EB9,1,39FE,4CDF,7FFF,4E75,368
```

PERSIAN GULF INFERNO — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *                CARGADOR 'PERSIAN GULF INFERNO'  (AMIGA)              *
REM *                   (C) 1990 TONI VERDU  -  MICROMANIA                 *
REM ************************************************************************
DIM C%(111):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 110:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>69863887& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "INMORTALIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=V+16
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(88)=V
INPUT "EXPLOSIVOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(91)=V+2
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(85)=V
INPUT "DESACTIVAR BOMBA SIN LIBERAR REHENES (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(106)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PERSIAN GULF INFERNO' EN LA UNIDAD DF0:"
PRINT:PRINT "NOTAS: Los pokes dejan de funcionar al terminar una partida."
PRINT "       Para desactivar la bomba, cortar el cable verde."
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,43F8,C0,2449,303C,9A,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80,4E40
DATA 48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100,42B8,0
DATA 4E75,CA9,0,C00,24,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4AB8,0,670E,2F08
DATA 41FA,C,23C8,2,9A,205F,4E75,41FA,E,23C8,2,1902,4EF9,2,0,4279,0,AEF0,31FC
DATA 6004,6026,4278,51BA,4278,54A0,4278,5BA6,4278,5BCC,4278,5C2C,4278,5C52
DATA 31FC,4E71,5FB0,11FC,60,641A,4EF8,4400
```

TWIN WORLD — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *   CARGADOR 'TWIN WORLD' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA   *
REM ************************************************************************
DIM C%(139):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 138:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>119198118& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-23) ";N:IF (N>0) AND (N<23) THEN C%(135)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(81)=V+10
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(103)=V
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(89)=V+6
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(109)=V
INPUT "MUELLES INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(112)=V-2
INPUT "PARACAIDAS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(114)=V+2
INPUT "SUPER ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(118)=V-2
INPUT "INMUNIDAD A LOS BICHOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(106)=V
INPUT "MERCADER LOCO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=V+10
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'TWIN WORLD' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT " Con la opcion MERCADER LOCO, podras llamar al mercader siempre que"
PRINT "quieras (tecla H) y te vendera TODOS los objetos GRATIS !!!"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,43F8,100,2449,303C,D2,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80
DATA 4E40,48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 42B8,0,4E75,CA9,0,2800,24,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4AB8,0
DATA 670E,2F08,41FA,C,23C8,5,92,205F,4E75,303C,4E71,41F8,7000,4268,376C,4268
DATA 37E2,4268,37F2,4278,75BE,3140,679E,3140,67BA,3140,67AC,317C,600A,26BE
DATA 317C,601E,2982,3140,2B3C,11FC,4A,7458,117C,60,3744,31FC,6002,79E2,3140
DATA 20CA,3140,325E,3140,32F6,3140,3A9E,317C,4EB9,3850,317C,4EB9,4A14,43FA,E
DATA 2149,3852,2149,4A16,4878,6524,13FC,0,0,DEAA,4E75
```



El juego de la película



"Construidme un coche y ganaré Daytona"
(Tom Cruise)

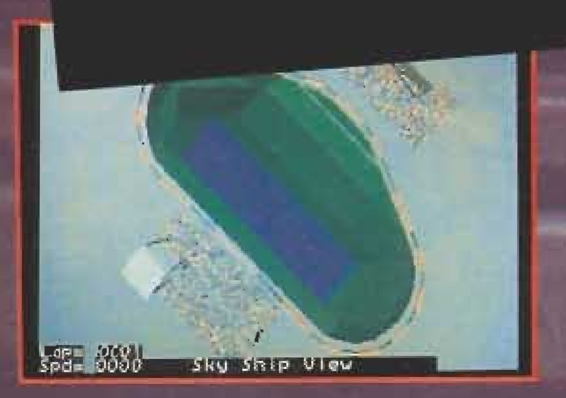
MINDSCAPE
te presenta
la licencia oficial
del próximo film
protagonizado por
TOM CRUISE

VECTORES POLIGONALES EN EL DISEÑO DE SUS GRAFICOS
SECUENCIAS RECIPROCAS DE PARADAS EN BOXES
MULTIPLES PUNTOS DE MIRA DE CAMARA
BANDA SONORA DE LA PELICULA
DISPOSICION PRECISA Y REALISTA DE LA PISTA

¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción
a 320 Km/h en las carreras
de los excitantes circuitos
de Norte América (NASCAR).







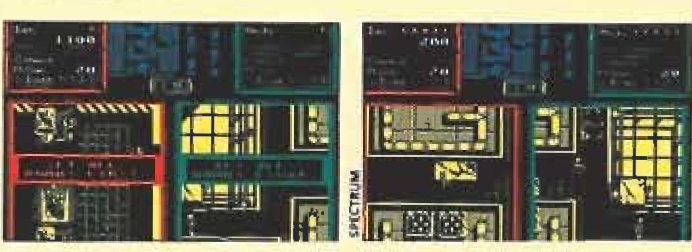


DISTRIBUIDO POR:



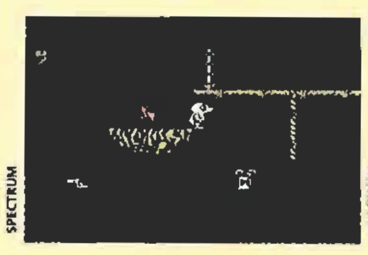
C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

CRACKDOWN — SPECTRUM




```
  10 REM Cargador CrackDown
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: DIM a$(1): POKE 2365
8,8
  40 LET sum=0: FOR n=65000 TO 6
5070: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>6922 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
037,0
  60 INPUT "Armas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
041,0
  70 INPUT "Superbombas infinita
s? "; LINE a$: IF a$<>"S" THEN P
OKE 65045,0
  80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
050,0
  90 INPUT "Cualquier numero de
bombas? "; LINE a$: IF a$<>"S" T
HEN POKE 65055,0
 100 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
 110 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 32768: RANDOMIZE USR 65059: RA
NDOMIZE USR 65000
 120 DATA 49,180,95,221,33,0,0,1
7,17,0,175,55,205,86,5,210,0,0,2
21,33,180,95,17,52,158
 130 DATA 62,255,55,205,86,5,210
,0,0,175,50,66,158,175,50,139,16
7,175,50,236,184,62,201,50,88
 140 DATA 144,62,24,50,141,139,1
95,180,95,33,0,128,17,0,64,1,0,2
7,237,176,201
```

IMPOSSAMOLE — SPECTRUM






```
  10 REM Cargador Impossamole
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: DIM a$(1): POKE 2365
8,8
  40 LET sum=0: FOR n=65000 TO 6
5055: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>5348 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$<>"S" THEN POKE 65037,0:
 POKE 65042,0
  60 INPUT "Dinero infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
047,0
  70 INPUT "Superbombas infinita
s? "; LINE a$: IF a$<>"S" THEN P
OKE 65052,0
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  90 LOAD ""SCREEN$ : FOR n=1 TO
 1200: NEXT n: CLS : LOAD ""SCRE
EN$ : RANDOMIZE USR 65000
 100 DATA 49,0,94,221,33,0,0,17,
17,0,175,55,205,86,5,210,0,0,221
,33,0,94,17,0,159
 110 DATA 62,255,55,205,86,5,210
,0,0,175,50,184,208,62,167,50,56
,246,62,167,50,81,234,62,201
 120 DATA 50,25,213,195,37,204
```

IMPOSSAMOLE — AMIGA

```
REM Cargador Impossamole
REM Pedro Josè Rodriguez 21-6-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>714319& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(77)=&H6014
INPUT"Todo gratis";a$:IF FNn THEN c%(88)=&H6006
INPUT"Superbombas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H6006
PRINT:PRINT"Atenciòn:con la opciòn de superbombas infinitas los enemigos"
PRINT"no son destruìdos sino ùnicamente paralizados"
PRINT:PRINT"Asegùrate de que no hay ningùn disco en la unidad,pulsa"
PRINT"una tecla y no insertes el disco original hasta que aparezca en"
PRINT"pantalla la imagen solicitando el Workbench"
WHILE INKEY$="":WEND:start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,008A,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0026,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082,2C79,0000,0004,42AE,002E
DATA 41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94
DATA 444F,5300,6600,FFF0,2D7A,FFF0,FE3A,41FA,000A,2948,0068,4EEC,000C,41FA
DATA 000E,23C8,0007,0068,4EF9,0007,0000,33FC,4239,0000,F232,33FC,1039,0000
DATA F238,4279,0000,F27E,33FC,6006,0001,341A,33FC,4E75,0000,F4B8,4EF9,0000
DATA B000,*
```

BATTLE SQUADRON — AMIGA

```
REM Cargador Battle Squadron
REM Pedro Josè Rodriguez 25-6-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>555756& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Nùmero de vidas (1-65535)";a:IF a>1 AND a<65535& THEN POKEW 0,a
INPUT"Los enemigos apenas disparan";a$:IF FNn THEN c%(96)=&H6016
PRINT:PRINT"Las opciones seleccionadas tendràn efecto aunque hagas uso"
PRINT"de las opciones 'Lives' y 'Max enemy bullets' del propio juego"
PRINT:PRINT"Ademàs puedes obtener inmunidad y armamento infinito pulsando"
PRINT"simultàneamente durante el juego las teclas de la palabra 'CASTOR'"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,00D2,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,6600,FFF0,2D7A,FFF0,FE3A,41FA,0010
DATA 397C,4EF9,03D6,2948,03D8,4EEC,000C,08F9,0001,00BF,E001,3039,0000,0000
DATA 33C0,0000,A70E,33C0,0000,A710,33C0,0000,A712,33C0,0000,A74A,4279,0000
DATA A726,4279,0000,A728,4279,0000,A72A,4279,0000,A74E,4EF9,0000,0100,*
```

INSTRUCCIONES DE USO PARA LOS CARGADORES

PC: Teclear el listado del cargador utilizando para ello un intérprete de Basic. A continuación salvar el cargador en un disco formateado en previsión de futuros usos. El siguiente paso consiste en ejecutarlo tras lo cual deberemos seguir, paso a paso, las indicaciones que se nos muestren en pantalla. En la mayoría de las ocasiones se nos solicitará que insertemos de nuevo un disco formateado, en el que se grabará un fichero con extensión .COM. Este fichero deberá siempre ser cargado desde el DOS antes de proceder a cargar el juego original al que queremos que le sean incorporadas las ventajas que el cargador proporcione.

AMSTRAD, COMMODORE, MSX: Tedear el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios. Guardar el cargador en una cinta o disco para posibles futuros usos. Es conveniente que el nombre sea fácilmente reconocible. Ejecutar el cargador con RUN. Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que sea solicitada.

SPECTRUM: A) Cargadores con solo un listado: Seguir los mismos pasos que en los cargadores de Amstrad, Commodore y MSX.

B) Cargadores con dos listados: El primero de los listados, con formato Basic, debe ser tecleado y salvado de la misma forma anteriormente indicada. A continuación, se debe proceder a teclear el listado dos, compuesto por filas de números, para lo cual deberemos utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que encontraréis incluido en otros números de Micromanía. El listado dos se debe guardar en cinta inmediatamente después de donde fue salvado el listado uno. A continuación, rebobinar la cinta en que han sido salvados los cargadores, teclear LOAD"" y pulsar PLAY en el cassette. Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N e introducir la cinta original en el momento en que nos sea solicitada.

AMIGA: Cargar en el ordenador el Amiga Basic. A continuación teclea cuidadosamente el listado del cargador, poniendo especial cuidado en respetar los espacios. Salvar el listado (opción SAVE de la ventana PROJECT) en un disco formateado para posibles futuros usos. Ejecutar (opción START de la ventana RUN) el listado y seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si se nos pide resetear el ordenador deberemos hacerlo pulsando las teclas CTRL simultáneamente con las dos teclas marcadas con una A situadas a los lados de la barra espaciadora.

ATARI ST: Teclea el listado con el St Basic y sálvalo en un disco virgen formateado. Ejecuta el listado con Run y contesta a las preguntas. Por último, introduce el disco original en el momento en que se te solicite.



EL REGRESO
FUE SOLO
EL PRINCIPIO
... EL VIDEOJUEGO
REGRESO AL FUTURO PARTE II
TM
Spectrum, Amstrad,
Amstrad disco, Commodore,
Atari, Amiga,
PC's 5 ¼ - 3 ½
... Y LA PELICULA
YA EN VIDEO
MCM
SOFTWARE
Serrano 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 457 50 58
image WORKS
© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 1989 UCS & Amblin

JUNGLE WARRIOR — AMSTRAD



AMSTRAD

```
10 REM Cargador Jungle Warrior
20 REM Pedro Jose Rodriguez 20-5-90
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:dir=&B
F00:lin=100
40 READ a$:IF a$="*"THEN 50 ELSE READ co
n:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VAL("&
"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:dir=dir+1:
sum=sum+byte:NEXT:IF sum=con THEN lin=li
n+10:GOTO 40 ELSE PRINT"Error en la line
a"lin:END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF37,0
60 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF39,0
70 INPUT"Balas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3E,&A7:POKE &BF42,&2A
80 PRINT:PRINT"Este cargador es valido p
ara las dos":PRINT"fases del programa":P
RINT:PRINT"Inserta la cinta original por
 la cara":PRINT"que quieras cargar y pul
sa una tecla":PRINT:PRINT"La clave para
el pasadizo de la segunda":PRINT"fase es
 TAWANTINSUYU"
90 CALL &BB18:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:IN
K 1,15:INK 2,9:INK 3,24:LOAD"!loader",&4
000:CALL &BF00
100 DATA F321004011AC0D01F401,788
110 DATA EDB02115BF22200EC3AC,1105
120 DATA 0D2173E211B1E2DD21B9,1246
130 DATA 1D0170173A00E0FE0628,747
140 DATA 0D21BEE91101EADD2178,1095
150 DATA 1601A00F363D3E2B12DD,657
160 DATA 36003DDD362622C5C900,860
170 DATA *
```

POP UP — PC (EGA)

```
10 ' ------------------------------------------------
20 ' Cargador de POP UP -CGA- por Jesús Prez Sicilia
30 ' ------------------------------------------------
40 '
50 NB = 160: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE:
 POKE DIR, BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR
 EN LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D1 = &H1D: D2 = &H1E: D3 = &H33: D4 = &H38: D5 = &H39
210 B1 = &H75: B2 = 0: B3 = &H8B: B4 = &H5C: B5 = &H8
220 LOCATE 1, 28: COLOR 7: PRINT "Cargador   POP UP -CGA-": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia
 Almería 1990": COLOR 6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Vidas infinitas (s/n) ? ........... S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B1 = &H5D:
 B2 = 0: B3 = &HE8: B4 = &H57: B5 = &HA: Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es
 correcto ": COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE D1,B1: POKE D2,B2: POKE D3,B3: POKE D4,B4: POKE D5,B5
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de POP UP
 sin protección contra escritura"; CHR$(13); "en la unidad A: y
 pulsa una tecla...": X$ = INPUT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado.
 Para jugar teclea 'TATOU' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT:
 PRINT "NO OLVIDES SELECCIONAR LA OPCION   CGA  EN EL MENU DEL
 JUEGO": PRINT:
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT
 CHR$(17): COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
370 RETURN
380 '
390 DATA "551E068CC88ED88EC0BA150052E83200FC0E1FB8", 2205
400 DATA "00928EC0B918008D365D01BF2A00F3A45AE82100", 1973
410 DATA "BA0F0052E81300C606D101E8C706D201570A5AE8", 2015
420 DATA "0B00071F5DCBE80B00CD259DC3E80400CD269DC3", 2013
430 DATA "B800928ED828C0B9010029DBC3C32EC6061D6EC3", 2340
440 DATA "BBEB042E891E3A762E891E27788B5C08C3535051", 1865
450 DATA "B400B002CD10B40233DBBA8181CD10B401B91F20", 2125
460 DATA "CD000000000000000000000000000000000000000", 0205
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS — AMIGA

```
REM *********************************************************************
REM *   CARGADOR 'ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS'  (AMIGA)   *
REM *                    (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA                  *
REM *********************************************************************
DIM C%(98):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 97:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>37901316& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(85)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(91)=V
INPUT "POTENCIA MAXIMA DEL LASER (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(94)=V
INPUT "BOMBAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(88)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO ORIGINAL EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,C0,2D49,2E,303C,84,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016,4281
DATA D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E,216E
DATA FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,0,EE,118,4EE8
DATA C,4E75,31FC,4EF8,11AC,31FC,FE,11AE,4EF8,400,4E42,21FC,FFFF,EF3E,125A
DATA 4EF8,1182,2F08,41F9,3,77D6,610E,D0FC,166,6108,205F,4EF9,4,AE78,4A68,66
DATA 6712,317C,3,64,317C,9,70,317C,C,66,317C,3E7,14,4E75
REM (Cargador version en castellano; puede no funcionar en otras versiones)
```

SOLUCION CONCURSO

Lamentamos comunicaros que, pese a la gran cantidad de cartas recibidas y tras realizar el sorteo ante notario, el premio ha quedado desierto. Mucho nos tememos que los chicos de Dinamic se han pasado un pelín con la dificultad de las preguntas. Publicamos a continuación las soluciones de los cuestionarios, para que veáis que no hay nada imposible.

CUESTIONARIO JULIO: *1) Una, 2) Las minas y los aliados, 3) Red Bulls, 4) No, son iguales, 5) Tres, 6) No, 7) Mogoles, 8) Haciéndoles chocar contra una grúa del puerto, 9) El foso oeste con la localidad del gigante, 10) Cuatro.*

CUESTIONARIO AGOSTO: *1) The Great Alien King, 2) Dieciséis, 3) En la primera, 4) No, 5) 2.500, 6) Seis, 7) Una máquina del tiempo, 8) Dos, 9) Gelatinosas babosidades, 10) De oro.*

WORLD CUP SOCCER'90 — SPECTRUM



```
  10 REM ITALIA'90 SP CINTA
  20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
  30 POKE 23417,84: RESTORE
  40 INPUT "PASAR SIEMPRE LA FAS
E(S/N)";A$
  50 PRINT AT 10,8;"LO NORMAL ES
 4": INPUT "MINUTOS DE JUEGO(0-9
9) ";A: IF A>99 THEN GO TO 50
  60 PRINT AT 10,8;"LO NORMAL ES
 1": INPUT "FASE ELIMINATORIA (1
-8) ";B: IF B<1 OR B>8 THEN GO T
O 60
  70 CLS : PRINT "CARGA EL JUEGO
"
  80 MERGE "": LOAD ""CODE : POK
E 23739,111: LOAD ""CODE
  90 FOR X=37103 TO 37108
 100 READ N: POKE X,N: NEXT X
 110 POKE 51738,205: POKE 51739,
25: POKE 51740,180
 120 IF A$="S" THEN POKE 51777,1
95
 130 POKE 44097,A
 140 POKE 37104,B-1
 150 RUN USR 56534
 160 DATA 62,0,50,88,211,201
9999 POKE 23418,84: SAVE "ITALIA
90" LINE 20: POKE 23418,65
```

JUMPING JACK SON — AMIGA



```
REM Cargador Jumping Jack Son
REM Pedro José Rodriguez 11-6-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE:nop=&H4E71
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1097852& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(88)=nop:c%(89)=nop:c%(102)=nop:
c%(103)=nop
INPUT"Cassettes infinitos":a$:IF FNn THEN c%(116)=nop:c%(117)=nop
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,A000,45FA,00E4,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FF7E,0002,2D48,FF7E,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,23C8,0000,0000,205F,0C50,4EB9,6700,000C,598F,2079
DATA 0000,0000,4E75,2D7A,FFE0,FF7E,0C58,6700,6600,FFFA,0C58,0042,6600,FFF2
DATA 0C50,5239,6600,FFEA,30BC,6004,0C58,6700,6600,FFFA,0C58,0042,6600,FFF2
DATA 0C50,5239,6600,FFEA,30BC,6004,0C58,6600,6600,FFFA,0C58,00CE,6600,FFF2
DATA 0C50,5339,6600,FFEA,30BC,6004,6000,FF9A,*
```

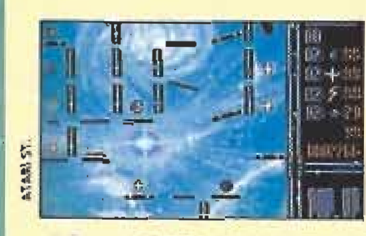


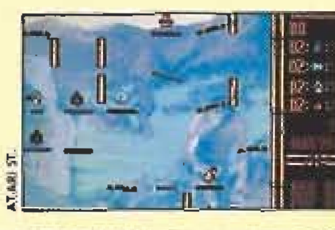
VENDETTA — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Vendetta
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999
  40 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0210: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>22426 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  50 PRINT "Este cargador propor
ciona inmu- nidad y tiempo infin
ito para lasfases de videoaventu
ra y tiempo infinito para las fa
ses de ca-  rretera"''"Atencion:
el programa puede col- garse si
recoges el mapa de la  quinta fa
se"''"Inserta cinta original y p
ulsa  una tecla"
  60 PAUSE 0: INK 0: POKE 23624,
0: POKE 23417,84: CLEAR
  70 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 0: RANDOMIZE USR 30000
  80 DATA 243,49,0,94,221,33,0,1
28,17,0,112,62,136,55,205,86,5,2
10,0,0,33,118,117,17,20
  90 DATA 255,1,141,0,237,176,42
,179,168,34,21,255,33,20,255,34,
179,168,33,132,0,34,19,128,34
 100 DATA 163,168,175,50,141,138
,50,64,149,50,93,149,62,167,50,5
1,157,195,0,128,205,0,0,58,208
 110 DATA 132,254,44,40,24,254,1
58,40,44,254,66,40,83,175,50,25,
136,50,208,143,50,237,143,62,167
 120 DATA 50,129,151,201,42,116,
158,34,21,255,33,20,255,34,116,1
58,33,132,0,34,89,158,62,167,50
 130 DATA 97,149,201,42,157,164,
34,21,255,33,20,255,34,157,164,3
3,132,0,34,26,128,34,130,164,34
 140 DATA 144,164,34,163,168,175
,50,244,136,50,208,145,50,237,14
5,62,167,50,129,153,201,42,188,1
67,34
 150 DATA 21,255,33,20,255,34,18
8,167,33,132,0,34,41,128,34,161,
167,34,175,167,175,50,164,136,50
 160 DATA 153,145,50,182,145,62,
167,50,73,153,201
```

Por un lamentable error en la confección de la revista en el número anterior publicamos un cargador para la versión Spectrum de «Vendetta», que menos un cargador podía ser cualquier cosa. Os pedimos disculpas sinceramente y prometemos enmendarnos. Aquí tenéis el auténtico, ¡palabra!

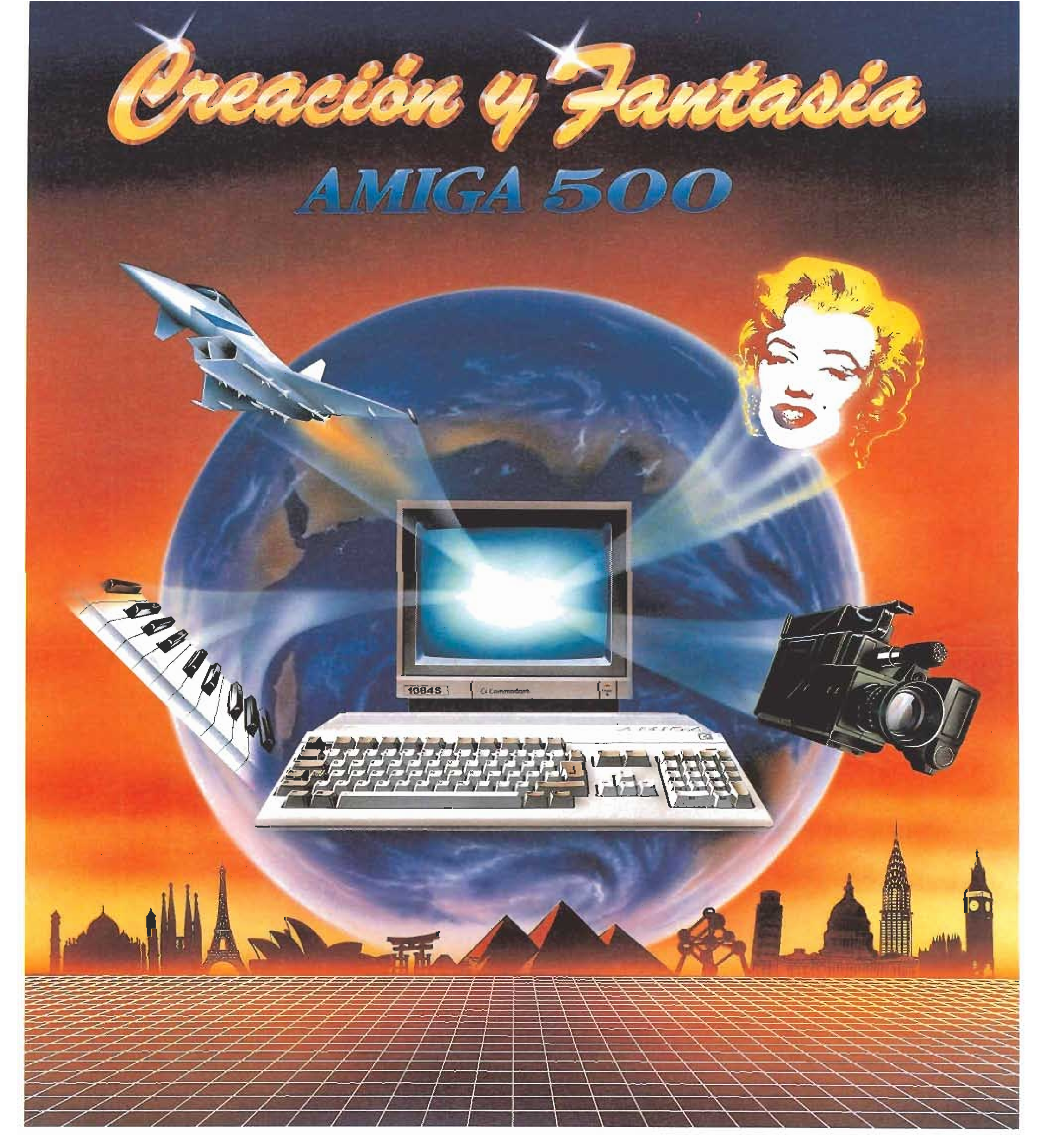
POP UP — PC (EGA)








```
10 ' -----------------------------------------------
20 ' Cargador de POP UP -EGA- por Jesús Prez Sicilia
30 ' -----------------------------------------------
40 '
50 NB = 160: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE:
 POKE DIR, BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT
 "ERROR EN LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D1 = &H1D: D2 = &H1E: D3 = &H33: D4 = &H38: D5 = &H39
210 B1 = &H75: B2 = 0: B3 = &H8B: B4 = &H5C: B5 = &H8
220 LOCATE 1, 28: COLOR 7: PRINT "Cargador   POP UP -EGA-": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia
 Almería 1990": COLOR 6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Vidas infinitas (s/n) ? ........... S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B1 = &H5D:
 B2 = 0: B3 = &HE8: B4 = &H57: B5 = &HA: Y$ = "S" '
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si
 es correcto ": COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13)
 THEN 190
290 POKE D1,B1: POKE D2,B2: POKE D3,B3: POKE D4,B4: POKE D5,B5
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de POP UP
 sin protección contra escritura"; CHR$(13); "en la unidad A:
 y pulsa una tecla...": X$ = INPUT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado.
 Para jugar teclea 'TATOU' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT:
 PRINT "NO OLVIDES SELECCIONAR LA OPCION   EGA  EN EL MENU DEL
 JUEGO": PRINT:
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT
 CHR$(17): COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
370 RETURN
380 '
390 DATA "551E068CC88ED88EC0BA150052E83200FC0E1FB8", 2205
400 DATA "00928EC0B918008D365D01BF2A00F3A45AE82100", 1973
410 DATA "BA0F0052E81300C606D101E8C706D201570A5AE8", 2015
420 DATA "0B00071F5DCBE80B00CD259DC3E80400CD269DC3", 2013
430 DATA "B800928ED828C0B9010029DBC3C32EC6065871C3", 2402
440 DATA "BBEB042E891E75792E891E627B8B5C08C3535051", 1989
450 DATA "B400B002CD10B40233DBBA8181CD10B401B91F20", 2125
460 DATA "CD000000000000000000000000000000000000000", 0205
```



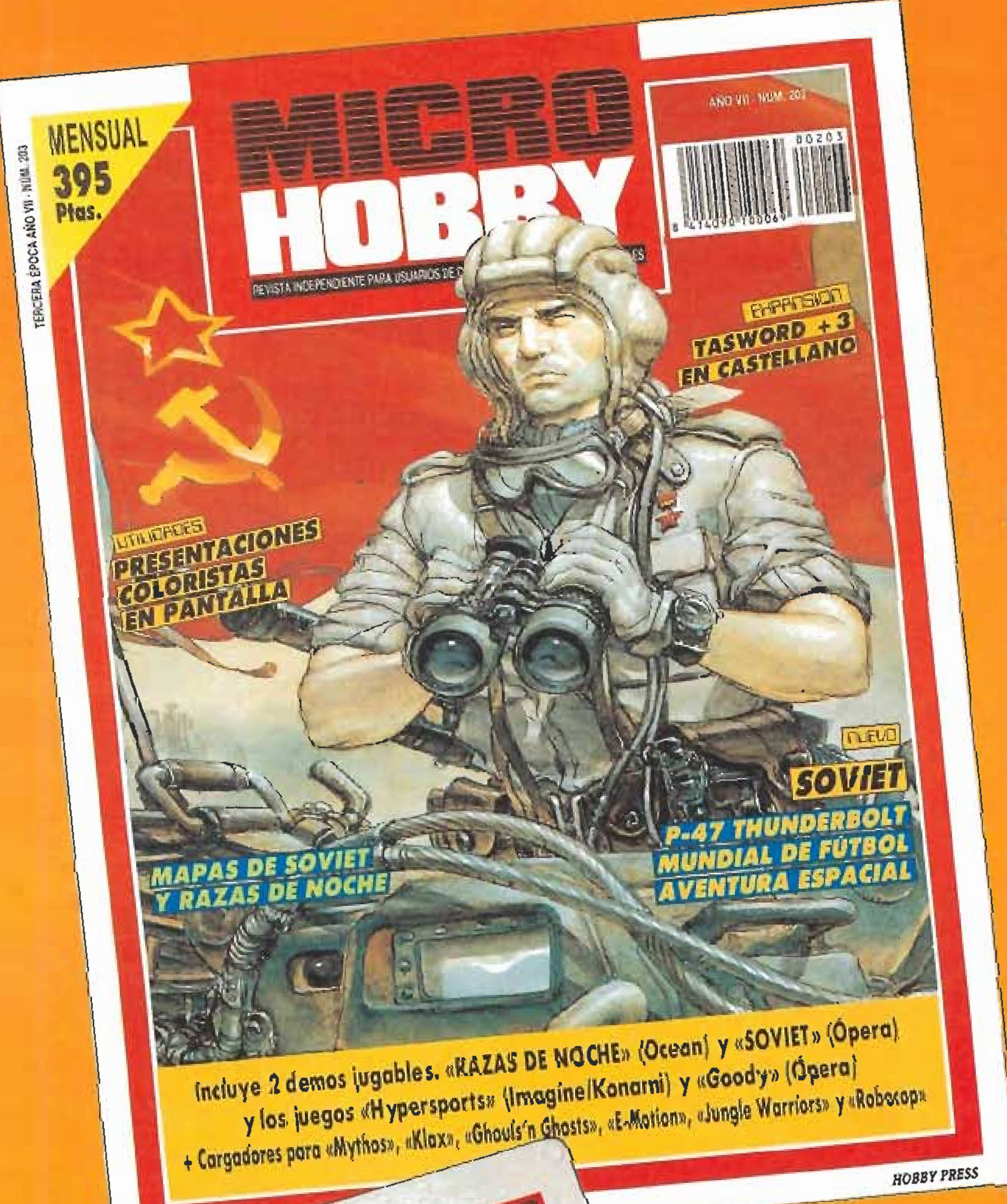
COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía.
Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.
Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes

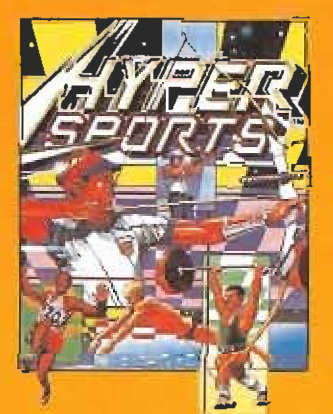
SI TU ORDENADOR ES UN SPECTRUM, ESTA ES TU REVISTA.



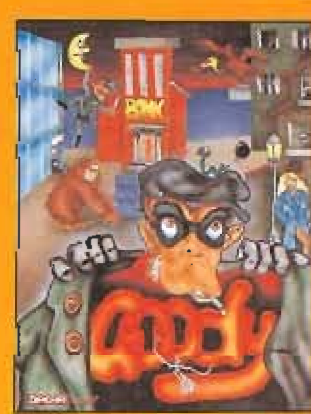
Comentados los juegos de más actualidad. Mapas. Utilidades. Plus 3. Expansión. Concursos. Consultorio. Tokes y Pokes... Y todos los temas imprescindibles para los usuarios de Spectrum.



Con una cinta de regalo que incluye 2 juegos completos:

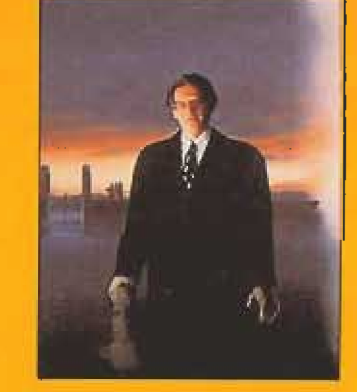


(Imagine, Konami)

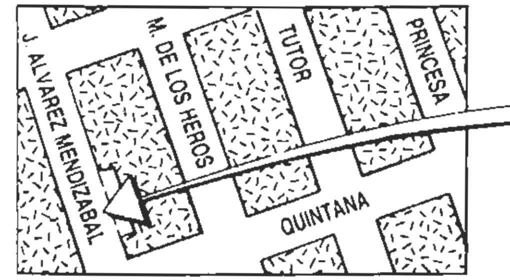


(Opera)

Y las demos jugables de los juegos principales de este mes: «Razas de noche» de Ocean y «Soviet» de Opera.



(«Razas de noche» de Ocean)



COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

TEL. (91) 248 54 81

*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)



HORARIO
DE LUNES A SÁBADO
DE 10 A 2 y DE 5 A 8:30
SÁBADOS TARDE CERRADO

ABRIMOS EN AGOSTO

C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
ARANTXA SUPER TENNIS	1200	2250
ACTION FIGHTER	1200	2250
ADIDAS CH. SOCCER	975	1900
ADIDAS TIE BREAK (128K)	975	1990
ANARCHY	1200	1900
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
ANCIENT BATTLES	1200	—
AUSTRALIAN GAMES	1200	1900
AVENTURA ESPACIAL	1200	1950
BLOODWICH	1200	2250
CARRIER COMMAND	1200	2250
DELIVERANCE	975	1900
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200	1900
ESCAPE F. PLANET	975	1900
EXITOS OPERA	1350	—
F-15 STRIKE EAGLE	1350	2250
GARFIELD 2	1200	1950
GENIAL	1200	2250
HEROES OF THE LANCE	1350	2250
HEROES PACK	1200	—
HAMMERFIST	1200	2250
HOSTAGES	975	1900
INTERNATION 3D TENNIS	975	1900
KHALAAN	1200	1900
KICK OFF 2	1200	1950
LASER SQUAND	1200	2250
LA ESPIA QUE ME AMO	1200	1900
LA ESPADA SAGRADA	1200	1900
MICROPROSSE SOCCER	1200	1900
MITHOS	1200	2250
MISTER GAS	1100	1995
MAGIC JOHNSON'S	1200	1950
MAD MIX II	1200	1900
MANCHESTER UNITED	1200	1950
METAL ACTION	1450	1950
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	2250
NAVY SEALS	1200	1900
PLATINUM PACK	1200	2250
P-47	1200	2250
REGRESO AL FUTURO 2	1200	2250
RICK DANGEROUS	1200	2250
SOVIET	1200	2250
SNOW STRIKE	1200	1900
SUPER CARS	1200	1900
STUNT CAR RACER	1200	2250
SHADOW WARRIORS	975	1900
SNOOPY	1200	1950
SLY SPY	975	1900
SIM CITY	1350	2250
TIME MACHINE	1200	—
THE CYCLES	1200	1950
TURRICAN	975	1900
ULTIMATE GOLF	975	1900
UN SQUADRON	1200	1900
VULCAN	1095	1595
VENDETTA	1200	1900
VIAJE CENTRO TIERRA	1200	1900
CABLE CASSETTE + 3		**1200**

AMSTRAD

	C	D
ANARCHY	1200	1900
ARANTXA SANCHEZ VICARIO	1200	1900
ANCIENT BATTLES	1200	1995
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
AVENTURA ESPACIAL	1200	1950
AUSTRALIAN GAMES	1200	1900
BLOODWICH	1200	1900
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200	1900
GARFIELD 2	1200	1950
GENIAL	1200	2250
F-15 STRIKE EAGLE	1350	2250
HEROES OF THE LANCE	1350	2250
HEROES PACK	1200	—
HAMMERFIST	1200	1900
HOSTAGES	975	1900
INTERNATIONAL 3D TENNIS	975	1900
KHALAAN	1200	1900
KICK OFF 2	1200	1950
LA ESPADA SAGRADA	1200	1900
LA ESPIA QUE ME AMO	1200	1900
LASER SQUAD	1200	2250
MICROPROSSE SOCCER	1200	1900
MITHOS	1200	2250
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	2250
NAVY SEALS	1200	1900
PLATINUM PACK	1200	2250
P-47	1200	1900
REGRESO AL FUTURO 2	1200	1900
RICK DANGEROUS	1200	1900
SOVIET	1200	2250
SHERMAN M-4	1100	2250
SIM CITY	1350	2250
SIRWOOD	1200	2250
SLY SPY	975	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
SNOOPY	1200	1950
TIME MACHINE	1200	1900
VULCAN	1200	1995
MULTIFACE TWO		**16500**
DISCOLOGY 3		**8000**
MODULADOR TV M 1		**9500**
CABLE CASSETTE 6128		**1200**

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO POLE 500	3500
ARNHEM	3500
COLECCION PCW VOL.I	3990
COLECCION PCW VOL.II	3990
COLECCION PCW VOL.III	3990
DIOSA COZUMEL	3900
LAST NINJA 2	3500
LIVINGSTONE SUPONGO 2	3500
MORTADELO Y FILEMON 2	3990
MUNDIAL DE FUTBOL	3500
TETRIS	3500
SIRWOOD	3500

MSX

ARANTXA SANCHEZ VICARIO	1200
ANGEL NIETO POLE 500	1200
A TODA MAQUINA	1250
AVENTURA ESPACIAL	1200
CONTINENTAL CIRCUS	1200
CAPITAN TRUENO	1200
CHASE H.Q	1200
DIOSA COZUMEL	1200
DOUBLE DRAGON 2	1200
E.SANCHEZ VICARIO	1200
GENIAL	1200
HOSTAGES	975
INTOCABLES	1200
ICE BREAKER	1200
ITALIA 90	1200
KLAX	975
LA ESPADA SAGRADA	1200
LASER SQUAD	1200
MUNDIAL DE FUTBOL	1200
MAGIC JOHNSON'S	1200
MANCHESTER UNITED	1095
MAD MIX II	1200
METAL ACTION	1450
MORTADELO 2	1200
PIPEMANIA	1100
POWER MAGIC	975
SIRWOOD	1200
SHINOBI	1200
TEST DRIVE II	1200
VIAJE CENTRO TIERRA	1200

COMMODORE 64-128

AVENTURA ESPACIAL	1200
ANARCHY	1200
AUSTRALIAN GAMES	1200
CARRIER COMMAND	1200
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200
F-14	1995
GARFIELD 2	1200
GENIAL	1200
HEROES OF THE LANCE	1350
HEROES PACK	1200
INTERNATIONAL 3D TENNIS	975
KHALAAN	1200
LA ESPIA QUE ME AMO	1200
LA ESPADA SAGRADA	1200
LASER SQUAD	1200
MIDNIGHT RESISTENCE	1200
MICROPROSSE SOCCER	1200
NAVY SEALS	1200
PLATINUM PACK	1200
P-47	1200
SADOW WARRIORS	975
SLY SPY	975
THE CYCLES	1200
RESET PARA POKEAR	**1500**

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	**16900**
MASTER SYSTEM +	**19900**
SUPER SYSTEM	**29900**
LIGHT PHASER (pistola)	**5990**
CONTROL STICK	**2595**
ACTION FIGTHER	1990
ENDURO RACER	1990
GLOBAL DEFENSE	1990
RESCUE MISSION.(PISTOLA)	1990
SECRET COMANDO	1990
THE NINJA	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	1990
ALTERED BEAST	5590
AFTER BURNER	5990
BASKETBALL NIGHTMARE	5590
BATTLE OUT RUN	5590
BOMBER RAID	5900
CHASE H.Q.	5590
CLOUD MASTER	5590
CYBORG HUNTER	4990
CALIFORNIA GAMES	5590
DEAD ANGLE	5590
DYNAMITE DUX	5590
GALAXY FORCE	5590
GOLDEN AXE	5590
GHOSTBUSTERS	4490
MIRACLE WARRIORS	6990
OPERATION WOLF	6590
OUT RUN	5490
POWER STRIKE	4990
R-TYPE	7080
RASTAN	5590
RAMBO III(PISTOLA)	5590
SCRAMBLE SPIRIT	5590
SHINOBI	5590
SOOTING GAMES(PISTOLA)	4990
SUPER WONDER BOY	5090
SPACE HARRIER	5590
TENNIS ACE	5590
THUNDERBLADE	5590
TIME SOLDIER	5590
VIGILANTE	5590
WANTED(PISTOLA)	4990
WORLD SOCCER	4990

MATERIAL

CINTAS IMPRESORAS:

COMMODORE 4023	750
DMP 2000-3000	850
DMP 4000	950
EPSON LX-80	650
EPSON LQ-1500	850
MANNESMANN TALLY	750
PANASONIC KXP 1090	850
PCW 8256	850
PCW 9512	750
STAR LC-10	450

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

ARANTXA SANCHEZ VICARIO	2250
ANGEL NIETO POLE 500	2850
ANCIENT BATTLES	2450
AVENTURA ESPACIAL	2500
BATTLE COMMAND	2250
BRUCE LEE LIVES	2500
CARRIER COMMAND	2250
CASTLE MASTER	2250
CHRONO QUEST II	3990
COLOSSUS CHESS X	2950
DRAKKHEN	3990
DOUBLE DRAGON 2	2500
EL ORO DE LOS AZTECAS	2250
F-15 STRIKE EAGLE	3900
GHOSESN GHOBLINS	2250
GIGANTE PC 2	2750
HEROES OF THE LANCE	3990
INDY (AVENTURA)	5490
INTERNATIONAL 3D TENNIS	2250
KICK OFF 2	3900
KHALAAN	2250
LOOM	3990
LAST NINJA 2	2250
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LASER SQUAD	2450
LOST DUTCHMAN MINE	3150
MICROPROSE SOCCER	2250
MUNDIAL DE FUTBOL	2850
MANIAC MANSION	5490
POPULOUS + ESCENARIOS	5000
ROBO COP	2250
SOVIET	2850
STARBLADE	2500
SIM CITY	3900
SIRWOORD	2850
SNOOPY	2500
THE LIGHT CORRIDOR	2250
THUNDERBLADE	2250
THE CYCLES	2500
TRASEURE TRAP	3500
VETERAN	2450
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAM	2450
WELLTRIS	2250
WALLSTREET	3990
WOLF PACK	4200
INTERSOUND MDO	**4495**
10 DISCOS 5.25DC.DD	**580**
EDUCATIVOS:*	
MATEMATICAS 11-12 AÑOS	4995
MATEMATICAS 12-13 AÑOS	4995
MATEMATICAS 13-14 AÑOS	4995
MATEMATICAS 14-15 AÑOS	4995
INGLES MEDIO INFERIOR	4995
INGLES MEDIO ALTO	4995
INGLES SUPERIOR	4995
TRES CERDITOS 4-7 AÑOS	3995
P. CASTORES 7-10 AÑOS	3995
PICSOU 9-13 AÑOS	3995

***DISPONIBLES PC-ATARI-AMIGA**

AMIGA

AVENTURA ESPACIAL	2500
ACTION FIGHTER	2250
ANARCHY	2250
BEAST II	2250
BATTLE COMMAND	2250
CHRONO QUEST II	3990
DRAGON'S BREATH	3990
DRAKKHEN	3990
EL ORO DE LOS AZTECAS	2250
F-29 RETALIATOR	3900
FALCON MISSION DISK 1	3900
FALCON MISSION DISK 2	3900
GARFIEL 2	2500
HEROES OF THE LANCE	3990
HAMMERFIST	2250
INDY (AVENTURA)	5490
INDY LIBRO DE PISTAS	1200
IVANHOE	2250
KICK OFF 2	3900
KHLAAN	2250
LOOM	3990
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LA ESPIA QUE ME AMO	2250
LAST NINJA 2	2250
LOST DUTCHMAN MINE	3150
MANIAC MANSION	3990
M. MANSION LIBRO PISTAS	1200
MIDNIGHT RESISTENCE	2250
MATRIX MARAUDER	2250
MICROPROSSE SOCCER	2250
MITHOS	2850
NAVY SEALS	3990
P—47	2250
REGRESO AL FUTURO 2	2250
RICK DANGEROUS	2250
RORKES DRIFT	2650
SHADOW WARRIOS	2250
STARBLADE	2500
SOVIET	2850
SPACE ACE	9995
SLY SPY	2250
SIM CITY	3900
SNOOPY	2250
SHADOW OF THE BEAST	1995
STUNT CAR RACER	2250
TIME MACHINE	2250
TURN IT	2850
THE LIGHT CORRIDOR	2250
TREASURE TRAP	3500
TV SPORT BASKETBALL	3900
VETERAN	2850
VIAJE CENTRO TIERRA	3990
WELLTRIS	2250
WILD LIFE	2850
MODULADOR TV A-500	**6500**
ALMOHADILLA RATON	**950**
EUROCONECTOR	**2500**
RATON	**6500**
10 DISCOS 3.5'' DC.DD	**995**
MIDI A-500 y 2000	**9900**

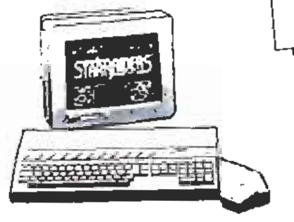
ATARI ST

AVENTURA ESPACIAL	2500
CHRONO QUEST II	3990
DRAKKHEN	3990
EL ORO DE LOS AZTECAS	2250
GARFIELD 2	2500
DRAGON'S BREATH	3990
F-29 REALIATOR	3900
INDY (AVENTURA)	5490
INDY LIBRO DE PISTAS	1200
IVANHOE	2250
HEROES OF THE LANCE	3990
HAMMERFIST	2250
KICK OFF 2	3900
KHALAAN	2250
LOOM	3990
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LOST DUTCOMMAND MINE	3150
LA ESPIA QUE ME AMO	2250
MANIAC MANSION	3990
M. MANSION LIBRO DE PISTAS	1200
MITHOS	2850
MIDNIGHT RESISTENCE	2250
NAVY SEALS	3990
REGRESO AL FUTURO 2	2250
RORKES DRIFT	2650
SHADOW WARRIOS	2250
SNOOPY	2500
STAR BLADE	2500
SOVIET	2850
SPACE ACE	8995
SIM CITY	3900
SIM SPY	2250
TIME MACHINE	2250
TURN IT	2850
THE LIGHT CORRIDOR	2250
VETERAN	2850
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
WILD LIFE	2850
WELLTRIS	2250
MONITOR MONOCROMO	**27000**
10 DISCOS 3.5''	**995**

JOYSTICK'S

CHEETAH 125 +	2200
KONIX STANDAR	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
KONIX +2+3	2800
NAVIGATOR	3500
PRO 5000	2800
SLIK STIK	1500
TAC 2	2690
TAC 50	3600
TELEMACH DOBLE	15900
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH 200	7600
TELEMACH PC (15 PINS)	7600
ZERO ZERO JUNIOR	1200
JOYSTICK PC + TARJETA	6000

ATARI 520 1040 STE



OFERTA 1:
ATARI 520 ST S. ORO + M.COLOR
119.900 PTS.

OFERTA 2:
A-520 ST S. ORO + M.COLOR + IMPRESORA
154.900 PTS.

OFERTA 3:
ATARI 1040 STe + M. COLOR
164.900 PTS.

EQUIPOS ATARI:

520 ST-SERIE ORO*	59900
520 STe*	84900
1040 STe	114900
M.COLOR	58000
ATARI PORT FOLIO	49900

* INCLUYE 20 JUEGOS + 7 UTILIDADES

AMIGA 500 Y 2000



EQUIPOS AMIGA:

A-500 (FLIGHT OF FANTASY)	88900
A-2000	185000
M. COLOR	54000
U. DISCO 3.5''	17900
MEMORIA INT.500K	17900

OFERTA 1:
AMIGA 500 + MONITOR COLOR
138.900 PTS.

OFERTA 2:
AMIGA 2000 + MONITOR COLOR
239.000 PTS.

OFERTA 3:
IMPRESORA EPSON LX-400
34.900 PTS.

SUPER JUEGO COCONUT



ESTE MES

HEROES OF THE LANCE

EXCEPTO MSX y PCW

VALE DESCUENTO

—200 PTS.

ENVIAR A COCONUT: J. ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS ____
DIRECCIÓN ____
PROVINCIA ____ LOCALIDAD ____
TELÉFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
GASTOS DE ENVIO 200 PTAS.

CONSOLA SEGA



OFERTA 1:
MASTER SYSTEM
16.900 PTS.

OFERTA 2:
MASTER SYSTEM +
(INCLUYE PISTOLA)
19.900 PTS.

OFERTA 3:
SUPER SYSTEM
(PISTOLA + GAFAS 3D)
29.900 PTS.

OFERTA 4:
MEGADRIVE 16 BIT
39.000 PTS.



CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS ____
DIRECCION ____
PROVINCIA ____ LOCALIDAD ____
TELÉFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
Gastos de envio	200
TOTAL	

- **IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS**
- **ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR**



Por Santiago Erice

LA LLAMADA DE LA PASIÓN

LA UNIÓN



Ya se intuía en trabajos anteriores, pero ya no queda ninguna duda: La Unión se ha decidido por construir música pasional. Su nuevo «Tentación» es un Lp marcado por unas letras plenas de conflictos erótico-festivos (celos, amores, vampiresas) y una música de bases "princenianas" con incursiones y guiños a un cierto "pop elegante" y a ritmos bailables. De influencias muy variadas que van desde el soniquete más baboso a guitarras intencionadamente duras pero no mucho, el trío madrileño ha conseguido labrarse una personalidad y un estilo propio e inconfundible.

Nacidos hace seis años, rápidamente alcanzaron la popularidad gracias a una canción, «Lobo-hombre en París», inspirada en un excelente cuento de Boris Vian. Este tema se incluyó en su primer Lp, «Mil Siluetas», producido por Nacho Cano. Los dos siguientes, «El maldito viento» y «4x4» también contaron con el apoyo del integrante de Mecano, pero para «Vivir al Este del Edén», el trío prefirió hacer como Juan Palomo y producirse a sí mismos.

Para este último, «Tentación», han buscado uno del extranjero, Mike Howlett, en cuyo «curriculum vitae» hay tipos como OMD, Tears for Fears o Thompson Twins.

Si alguien duda de las posibilidades de la banda, que se deje de malos augurios, su compañía ha previsto vender más de un cuarto de millón de copias de este Lp. Por algo será.

TOM CRUISE SIN LÍMITE DE VELOCIDAD

«DÍAS DE TRUENO»

Dicen que la pasión que Tom Cruise siente por las carreras de automóviles no responde sólo a las exigencias del guión de «Días de Trueno»; dicen que ya durante el rodaje de «El color del dinero» congenió con el «madurito» Paul Newman gracias a largas peroratas mutuas sobre el motor y la velocidad; dicen, incluso, que el joven galán ha participado en alguna prueba americana merced a las influencias de un amigo suyo, propietario de una escudería que compite en las carreras organizadas por NASCAR, entidad que promueve un campeonato muy popular en Estados Unidos. Dicen que la unión de estas claves inspiró el proyecto de «Días de Trueno».

Esta película, una de las que ha contado con el presupuesto de rodaje más alto de la temporada, quiere ser reflejo de ese mundo de «locos de la velocidad y la mecánica» en el que ser el primero en la meta se convierte en una razón para vivir o... para morir. Esto último es, precisamente, lo



que le ocurre a Russ Wheeler (Cary Elwes si no se pone delante de una cámara) cuando es matado accidentalmente por su mejor amigo y colega, Cole Tricle (Tom Cruise). A partir de aquí, el protagonista se ve sometido al acoso de su cociencia, o el límite que separa al chulo bravucón y perdonavidas del tipo que asume unos riesgos controladamente.

Dirigida por Tony Scott («Superdetective en Hollywood II», «El Ansia» o «Revenge»), «Días de Tueno»



cuenta, además de con una variada serie de escenas de carreras de coches y el ya citado «problema existencial» de Tom Cruise, con su historia de amor, alguna relación de amistad bastante competitiva, y una banda sonora que incluye nombres como los de Jeff Beck, Steve Winwood, Tina Turner, Cher, Chicago o Elton John. Acompañando a Cruise en su tarea interpretativa están, entre otros, actores como Robert Duvall, Nicole Kidman, Randy Quaid o Michael Rooker.

LA FASCINACIÓN DE LO DESCONOCIDO

«LAS MONTAÑAS DE LA LUNA»





«Las Montañas de la Luna» se desarrolla en el siglo XIX, época en la que el imperio inglés todavía pugnaba por crecer y crecer. Entonces, exploradores, aventureros y científicos lograban financiación para expediciones a tierras desconocidas y misteriosas, habitadas por gentes extrañas y plagadas de peligros que, posteriormente y convenientemente exagerados por la pluma de los periodistas, eran leídas con avidez por los ingleses.

El origen del Nilo era uno de esos misterios que, como una obsesión, debían ser desvelados. Quien lo descubriera alcanzaría la gloria y ocuparía un lugar en la Historia.

Basada en hechos reales, «Las Montañas de la Luna», cuenta las andanzas de dos amigos y sus circunstancias. Los amigos son Richard Burton (Patrick Bergin) y John Speke (Ian Glein). Las circunstancias son su viaje a África que les lleva a descubrir el lago Victoria y la ruptura de la amistad, ya en su país. Dicho de otra forma, que lo que unieron tribus hostiles a los colonizadores, enfermedades sin nombre y animales salvajes, consiguieron separarlo burócratas, arribistas e intrigantes, teóricamente «amigos» de la pareja.

«Las Montañas de la Luna» ha sido dirigida por Bob Rafelson, que anteriormente había estado al frente de «Mi vida es mi vida», «El cartero siempre llama dos veces» o «Viuda Negra». Rodada en Liverpool y Kenia, recoge la antorcha del cine de aventuras histórico que hace ya mucho tiempo produjo una pequeña y larguísima obra maestra llamada «Lawrence de Arabia». No es lo mismo..., pero a falta de pan, buenas son tortas.

«FUNKY FRESH»

VIAL RAP



Vial Rap son Rap Perico y Emilio D.J. Los dos han pinchado discos, se han divertido pegándole al «break dance» y han pasado horas y horas en «Azca», «Dinos Madrid» o cualquier lugar donde la cultura hip hop aglutinara a jóvenes madrileños. Con experiencia discográfica, son de esos escasos «rappers» que pueden presumir delante de los colegas con un Lp en las tiendas de discos.

Ellos dicen que quieren desarrollar un estilo propio al que denominan «Funky Fresh» y su música, marcada por el baile y la diversión no duda en emborracharse de giros y sonidos escatológicos para conectar con el fan. Lo mismo se pegan una comilona digna de Ferreri que reniegan del trabajo alienante, igual se dejan llevar por sus vicios que su única obsesión es el baile. Sin «pajas mentales», sin «disquisiciones metafísicas», Vial Rap se limitan a hacerse notar con unos ritmos que les gustan y unas letras sacadas de la vida diaria en barrios como Villaverde o ciudades industriales como Alcalá de Henares. Chicos de la calle. Sonidos de la ciudad. Para bien y para mal

LA DAMA SE ESCONDE

«Lejos del Puerto» es el quinto Lp de La Dama se esconde, un dúo donostiarra que, junto a Duncan Dhu, Los ojos de Carmen o 21 Japonesas, forman lo que, con más o menos forturna, se ha denominado «nuevo pop vasco». Son diez canciones grabadas con instrumentos reales (ya se sabe que una de las críticas favoritas a La Dama se Esconde era su afición por los «sonidos programados») con gran variedad instrumental y unas bases y un esquema que sigue la pauta de trabajos anteriores. Eso significa, lógicamente, que a quien gustara «Coge el viento», «La tierra de los sueños», «Armario y camas» o «Avestruces», será feliz con «Lejos del Puerto». Y viceversa, quien odiara aquellos trabajos seguirá con la etiqueta de «pop baboso» en la punta de la lengua.





La Dama se Esconde es un dúo etéreo, encantado con un mundo de colores y sensaciones. Todo en su música es muy poético y lírico. En pocas ocasiones descienden a lo concreto y se mueven más a gusto en la ambigüedad. Con gran habilidad para crear canciones pegadizas, el suyo es un territorio onírico, de hadas y fantasía, más cerca de la imaginación que de la tierra y, si nos guiamos por sus ventas, le ocurre lo mismo a muchos españolitos.

«AIR AMERICA»



Supongo que después de ver «Air America» todo el mundo tendrá muy claro que... esto no es Kuwait ni el Golfo Pérsico, por más que en la película cruce algún golfo que otro, más de un personaje se parezca a la realidad o la cosa vaya de guerras, oficiales o no. Y es que la guerra de «Air America» no existe (las guerras nunca existen si no son declaradas oficialmente y selladas por los tampones de los funcionarios) pero Mel Gibson y Robert Downey Jr. (en sus papeles de los pilotos Gene Ryack y Billy Covington) están metidos en ella hasta los huesos.

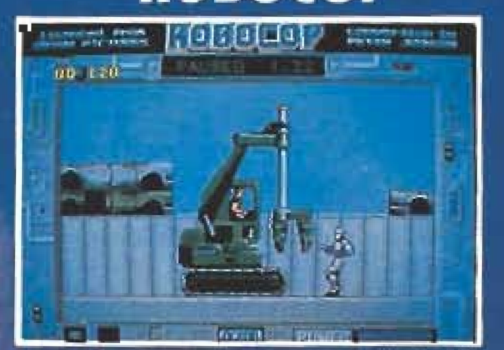
Como los protagonistas se toman el asunto muy en serio el resultado es una comedia desmadrada y loca, plena de acción y de situaciones insólitas que no lo son tanto. Dirigida por Roger Spottiswoode, está localizada en el Vietnam de los años 60, cuando Nixon hacía lo posible por no perder una guerra que estaba menos a su favor que el Watergate. Para intentar dar la vuelta al signo de las hazañas bélicas, la CIA utilizaba la «Air America», una compañía de aviación secreta capaz de transportar todo lo transportable, especialmente con unos pilotos como Gene y Billy. No es de extrañar que el cóctel acabe resultando explosivo, que los buenos se conviertan en malos, los malos en buenos, los resultados en peores y los pilotos protagonistas, más zumbados que las maracas de Machín, terminen por no distinguir el amigo del enemigo.

De CINE

«REGALO»
20 SONY CD PORTATIL
Bases del concurso
en Micromanía de ene...

HP·0001
COMMODORE

ROBOCOP



ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP ALL RIGHTS RESERVED

GHOSTBUSTERS II



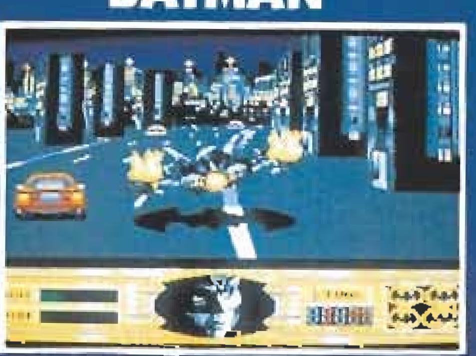
© 1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.

INDIANA JONES



TM & COPYRIGHT © 1989 by Lucasfilm Ltd [LFL] All rights Reserved.

BATMAN



TM & © 1964 DC Comics Inc.

DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX